2000
OCTUBRE
34
S/. 8,00

MASAKA

Revista oficial del Club SUGOI

The Big-O

Love Hina

Slayers Gorgeous

Cowboy Bebop

Hoshi Engui ◆ Mariko Kouda ◆ Juupon Gatana ◆ Enishi Yukishiro

7 750767 574322

Taller de Manga

Si tienes afición y condiciones para el dibujo, recuerda que sólo con los profesores autorizados por Sugoi tendrás la mejor capacitación para que aprendas a dibujar en el estilo del manga, como siempre lo has deseado. Si quieres un curso detallado, adecuadamente dividido en niveles y con entrega de material didáctico, tu mejor opción es matricularte en los talleres especializados que los profesores de Sugoi dictan en el Centro Cultural Peruano Japonés.

Taller básico 1:
Dibujo de manga

Profesor: Carlos Anglas Rabines
(autor de "El Anillo de Sor")

- *Construcción de personajes*
- *Anatomía básica*
- *Ojos, cabello y ropa*
- *Figura masculina y femenina*
- *Expresiones y elementos de apoyo*
- *Poses y estilización de la figura*

Taller básico 2:
Técnicas de manga

Profesor: Carlos Méndez Chang
(autor de "¡Miau!" y "Mushiik")

- *Líneas cinéticas*
- *Líneas de enfoque*
- *Superposición y secuenciación de viñetas*
- *Superdeformed*

Taller de guión:
Introducción al guión y producción de historias

- *Guión, historia, premisa, personajes, acción, etc.*
  Clases teóricas reforzadas con material audiovisual y separatas.

Taller de cómputo:
Dibujo e ilustración por computadora

- *Adobe Photoshop 5.5:*
  **Tramas*
  **Capas*
  **Sombras*
  **Brillos, etc.*

20% de descuento en los talleres de guión y cómputo para los egresados de los talleres básicos y los socios del Club Sugoi

Inicio: todos los meses

Informes e inscripciones: Centro Cultural Peruano Japonés
Av. Gregorio Escobedo 803, Jesús María. Tel. 463-0606

MASAKA

Revista oficial del Club Sugoi

agenda sugoi

CLUB SUGOI LIMA OCTUBRE 2000

LEGEND OF BASARA tv .....ep. 10
NUKU NUKU DASH! ova .....ep. 10

*¡Y este mes, **RENOVAMOS PROGRAMACIÓN**!*
Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

CLUB SUGOI PERÚ - OCTUBRE

Arequipa: *domingos 8 y 22 - 9:00 a.m.*
Huancayo: *domingo 15 - 11:00 a.m.*
Tacna: *domingos 15 y 29 - 9:00 a.m.*
Trujillo: *domingos 8 y 22 - 9:00 a.m. y 2:00 p.m.*
Chimbote: *domingo 22 - 1:00 p.m.*
Piura: *domingo 8 y 22 - :00 p.m.*

*Si eres socio de **Club SUGOI PERÚ** y en tu ciudad no se realizan proyecciones, acércate a nuestro concesionario más cercano e infórmate de cómo puedes ayudar para que se realicen proyecciones de anime continuas en tu ciudad. ¡Disfruta tú también de esta experiencia!*

MARATONES DE ANIME SUGOI

Domingo 29 de octubre, en el Nuevo Cine Julieta (Miraflores)
Horarios: de 9:00 am a 1:00 pm. y de 1:30 pm a 5:30 pm
Precio: S/. 7,00 (público en general) S/. 4,00 (socios Club Sugoi)

Programación de este mes:

-
- *Saber Marionette J to X tv ep 3-4*
- *Gasaraki tv ep 2*
- *Macross Plus ova ep 2*
- *Street Fighter Zero*

REUNIONES CLUB SUGOI LIMA NOVIEMBRE 2000

Grupo 1: Domingo 8 - 11:00 a.m.
Grupo 2: Domingo 15 - 11:00 a.m.
Grupo 3: Domingo 22 - 11:00 a.m.

PRÓXIMAS REUNIONES DE NEO-V

Jueves 12 y 26 de octubre - Jueves 9 y 23 de noviembre
Local: Nuevo Cine Julieta (10:00 am y 2:00 pm).

contenido

Página institucional..... p 2

Otaku Virtual..... p 3
Muchas cosas de la red que vale saber
Karaoke..... p 4
Las letras de tus temas favoritos
Mi personaje favorito..... p 5
¡Y cayó el samurai!
La saga de Enishi ..... p 6
Continuamos el resumen de la parte final del manga de Rurouni Kenshin
¡Ésa es la voz!..... p 9
Mariko Kouda
Masaka Mecha File..... p 10
Los "mechas" de Nuku Nuku
Personaje del mes..... p 11
Diez personas, diez historias
The Big O ..... p 12
Robots y policías en un futuro en que la memoria se ha perdido
V Gundam ..... p 15
De regreso a casa
Novedades..... p 16
Love Hina, Hoshi Engui
Preguntas y respuestas ..... p 18
¿No lo sabías? ¡Léelo aquí!
Codename: Oso Panda..... p 20
Con cariño para los "moonies"
Reseñas de episodios..... p 21
¿Te perdiste algo el mes pasado? ¡Ponte al día!. Y si quisiste ir a la maratón y no pudiste, entérate qué vimos.

CLUB SUGOI

Tu opinión SÍ cuenta

Comenzamos está sección con los resultados oficiales de la encuesta que hiciéramos el mes pasado, acerca de la permanencia en nuestra programación de la serie de TV Urayasu, una producción que por su particular humor tuvo las más encontradas críticas y comentarios, y motivó bastante polémica entre detractores y simpatizantes de esta clásica demostración de humor japonés. En contra de lo que creíamos, la participación de los socios y las socias en esta encuesta ha sido abundante, y los resultados nos han sorprendido largamente.

He aquí el resumen de los votos de los tres grupos de Club SUGOI:

Más Urayasu - 1.078 votos

No más Urayasu - 200 votos

No sabe ni opina - 25 votos

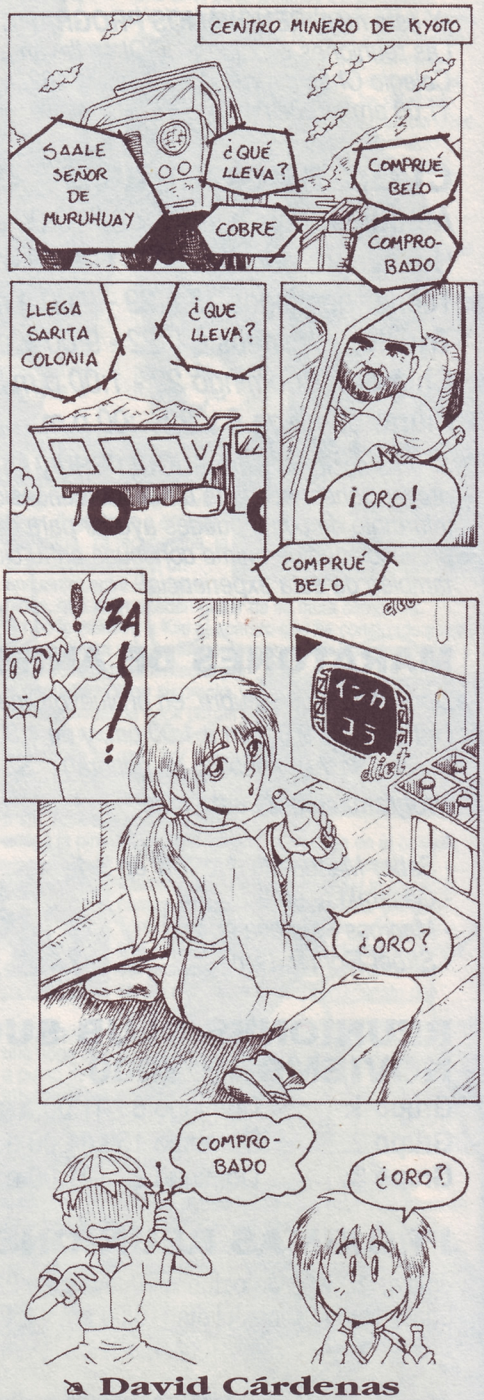
Vemos así que, pese a cualquier comentario que se pudiera hacer al respecto, la mayoría aplastante de socios prefiere continuar viendo la serie, bajo su responsabilidad y riesgo. La verdad, el Comité Organizador pensó que la batalla iba a ser pareja y que la serie corría riesgo, pero a la mayoría de los socios en verdad les gusta Urayasu. A los socios que votaron por el no, lo sentimos, pero así es la democracia. Eso sí, los invitamos a salir del auditorio durante la emisión de los capítulos de Urayasu, para que estos no hieran susceptibilidades, pues todo indica que esta segunda parte de Urayasu esta más "cargada" que la anterior. Están advertidos.

Por otro lado, las votaciones de este mes dan inicio a nuestro sondeo de posibles preferencias orientadas a próximos extrenos durante el primer semestre del año 2001. La forma de votación es simple: hay que escoger dos de las series de las cinco que se van a exhibir y marcar sus nombres en las encuestas que se reciben. Pero esto no acaba aquí: el próximo mes se realizará una segunda votación para series de 26 episodios de duración (recordemos que las series presentadas este mes cuentan con un máximo de 13 episodios), las cuales ya han sido tocadas en la sección de novedades de Masaka y algunas de las cuales han sido o son grandes éxitos en Japón.

Estos títulos ya han sido decididos y son: Love Hina, la comedia romántica del momento en Japón, en actual exhibición y que motiva el afiche de este mes; Excel Saga, una comedia de ciencia ficción que pone de cabeza todo lo que hayamos visto antes, y que viene de la mano de Shinichiro Watanabe, director de la aclamada Cowboy Bebop; Infinite Ryvius, la última serie de ciencia ficción que ganó importancia en la televisión nipona y cuya animación y trama son de excelente factura; Sorceruss Stabber Orphen, serie llena de magia y aventuras que llegó a tener dos temporadas con mucho éxito y cuyo personaje principal, Orphen, está entre los de mayor preferencia; y Nurse Angel Ririka SOS, una serie que si bien no es de actualidad, tiene entre sus logros el haber competido directamente con Sailor Moon y haberla vencido en rating televisivo.

Además, este mes marca una renovación adicional en nuestra programación, con nuevas series OVA, películas de estreno y clásicas, y por supuesto las series de TV que el club eligió a su propio gusto y por votación. Éstas darán inicio durante los próximos meses en nuestra programación.

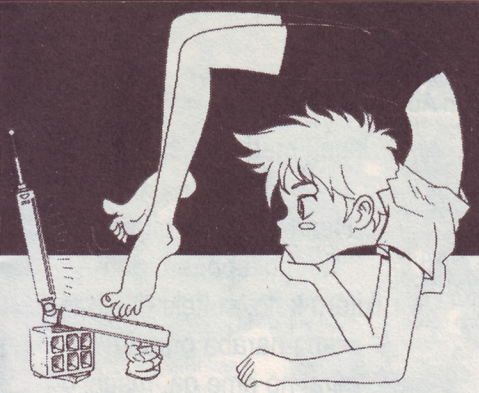
Inivitamos también a todos nuestros socios que deseen un poco más de anime al mes, a participar en las remozadas Maratones de Anime SUGOI, que tienen como escenario principal el Cine Julieta en Miraflores, muy cerca de donde se realizan actualmente las reuniones del Club. Pero por si no puedes ir, a partir de este mes incluimos también los resúmenes de lo que exhibimos durante las maratones, para que te enteres y estés al tanto. Lo cierto es que ahora, más que nunca, el equipo de SUGOI se enorgullece de ofrecer la opción más seria en anime subtitulado y proyecciones y con las que todos los aficionados pueden gozar de lo que verdaderamente están buscando. Calidad.



David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez, Carlos Méndez Chang
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354



En esta ocasión a Ed le dió un poco de curiosidad un popular grupo de música J-pop que encontró. Aparte tiene una nota curiosa de las olimpiadas de Sidney y volvemos con un nuevo cargamento de direcciones recolectadas por nuestra singular anfitriona.

OTAKU VIRTUAL

DIRECCIONES DE INTERNET VIDEO GIRL AI

http://casualotaku.com/VGAReview.shtml
http://home.pacific.net.sg/~belldandy/vgai.html
http://homer.span.ch/~spaw1844/
http://kei.animenetwork.com/anime/reyrey/numbertwo.htm
http://members.tripod.com/vgai/
http://members.xoom.com/lot18/vgai.htm
http://mp3s.netflight.com/Anime/Video_Girl_Ai/
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Leonardo/vgai.htm
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Leonardo/vgaijump.htm
http://paml.net/groups.V/video_girl_ai.html
http://shadow.f4.fhtw-berlin.de/~s0952551/manga/series/vgirl.html
http://tenshiko.homestead.com/index.html
http://the.animearchive.org/videogirl/
http://tonic.physics.sunysb.edu/~ming/lyrics/anohini.html
http://venus.unive.it/~mikemoc/protagonisti.html
http://viale.net/vgai.shtml
http://www.accessv.com/~gjhong/ai.html
http://www.animebarn.com/
http://www.animeusa.com/aicels.htm
http://www.arquired.es/users/karawapo/manga_vgai.htm
http://www.ccs.neu.edu/home/eponine/fanart/fanart.html
http://www.erehwon.org/preview/VideoGirl/ai_01.html
http://www.ex.org/2.2/27-ai_ost.html
http://www.ex.org/4.7/21-anime_vgai.html
http://www.focus-asia.com/home/tensai/zlink/video_l.htm
http://www.leospage.de/animemanga/vgai.htm
http://www.move.to/vgai
http://www.rigroup.com/~candi/anime/video.html
http://www.tflair.com/ai/ai.htm
http://www.ugcs.caltech.edu/~whuang/anime/VGAI/
http://www.vc.unipmn.it/zeus-baloqui/vga/
http://www.videoai.com/
http://www.voicenet.com/~klovian/vgai.html
http://www.zushiworld.com/

KARESHI KANOJOU NO JIJOU:

http://kaji.com/cartoon/karekano.html
http://karekano.cjb.net/
http://karekano.cjb.net/ring.html
http://karekano.free.fr/index1 last.htm
http://senka.megami.net/karekano/
http://straychildren.survivor.org/projects.html
http://welcome.to/karekano
http://www.glink.net.hk/~minci/karekano/linkse.html
http://www.jps.net/mjsun/karekano.htm
http://www.karekano.ne.co.kr
http://www.mbay.net/~thea/karekano/
http://www.orbita.starmedia.com/~souchirou

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en la Lista de Interés Sugoi, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, solamente envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

OTAKU EN LAS OLIMPIADAS

De: Mario Camere
E-mail: <estampidavash@yahoo.es>

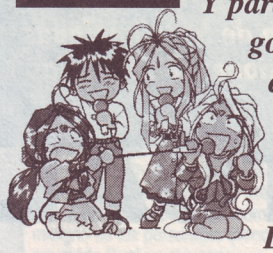
Según se publica en la pagina Olympics.com, una deportista japonesa que compitió en la disciplina de judo y que ganó la medalla de oro en Sydney, llamada Ryoko Tamura, se apoda "Yawara-chan" en referencia al anime y al manga de la serie Yawara que se popularizó en los 80.
Y si quieren saber más información de esta otaku deportista les informamos que Tamura ganó medallas de plata en Barcelona 92 y Atlanta 96. Ella se distingue por tener un listón en su cabello para hacer más honor al personaje. Por cierto, en la página oficial de las olimpiadas mencionan que una de sus supersticiones es el color de su listón en el cabello.
Para los que no conocen "Yawara! A Fashionable Judo Girl", trata de la historia de Yawara Inokuma, una talentosa estudiante de judo que comienza a entrenarse con su abuelo. Esta historia es un largo y exitoso shoujo creado por Urasawa Naoki (el mismo de Master Keaton) publicado en Big Comic Spirits (Maison Ikkoku) entre 1987 y 1993 con un total de 29 tankoubanes. El anime tuvo 124 episodios y estuvo en el aire entre 1989 y 1993.

JUDY & MARY (J-Pop)

De: Carlos
E-mail:<a19990969@pucp.edu.pe>

En este grupo no hay ninguna Judy ni Mary, como se podría pensar por su nombre, el cual fue ideado como una analogía del Jin Jang.
La vocalista Yuki Isoya, el bajista Yoshihito Onda, el baterista Kohta Igarashi y el guitarrista Takuya Asanuma hicieron su debut como grupo en 1993 y desde entonces se han convertido en una de las bandas de rock alternativo más populares de Japón, con una música tipo punk-rock bastante pegajosa y con la voz de Yuki, quien puede alcanzar notas altísimas.

Los integrantes de Judy & Mary son bastante peculiares y carismáticos. Por ejemplo, Yuki siempre se viste con ropa contrastante cada vez que aparece en público. En ocasiones puede llevar puesto un simple vestido viéndose linda, y otras veces con trajes animales y el cabello pintado de colores, dando una imagen rara o bien con kimono, pantalones rotos, trajes de bebe, etc. Es claro cómo muchas jóvenes japonesas siguen su estilo de vestir.
Otro ejemplo es el guitarrista, Takuya, que a pesar de la complejidad de la música, siempre anda corriendo por todo el escenario y brincando de un lado para otro, sin perder ninguna nota mientras lo hace.
De hecho, muchos consideran a Takuya como el líder de la banda y eso ha dado lugar a muchas especulaciones sobre la razón de su separación anterior. La música es compuesta por Onda y por Takuya generalmente, y las letras las escribe Yuki. Definitivamente, Judy & Mary es un grupo que se debe escuchar. Luego de estar separados por más de un año y de haber realizado trabajos en otras bandas (Takuya en su banda Robots y Yuki en un grupo llamado Nina), vuelven a la carga. Su primer single en esta etapa es "Brand New Wave Uppergrounď" y el segundo "Hitotsudake",.eEte último merece ser escuchado, y puedes bajártelo de: ***http://lmua22.homestead.com/files/jar01.mp3.***



Y para todos los socios que gozaron hasta las lágrimas con el final de Cowboy Bebop, un tema más de su excelente banda sonora. Y como ya se nos avecina la fiebre Digimon, pues colocamos su tema de cierre en la voz de Mimi Tachikawa, o más bien de su seiyuu. Cerramos con un pedido muy especial de los "moonies" que pudieron ver el corto "El Primer Amor de Ami-chan" con el tema de cierre, con letra de la propia autora del manga de Sailor Moon.

Rashiku Ikimashou

Tema de cierre del corto cinematográfico **Bishoujo Senshi Sailor Moon Super S Plus: Ami-chan no Hatsukoi**

La La La
Never Give Up! ganbaru wa
Kono shoubu ni kaketeru no
Ukiuki tokimeku no
Shishunki eiji
Kakikae OK!
Koi suru Pure Feeling
Kiite houkago no tori kusutaa
Hitomebore na no yo
mae no kare to niteru
Kurukuru mawaru mata kizu tsuku ka na
Doushiyou demo kimeteru no
Wazato jirashitai
Sailor fuku nabikasete
"rashiku" ikimasho
La La La
Never Give Up! ganbaru wa
Kondo koso watashi no ban
Dokidoki tokimeku no
Shishunki eiji
kakikae OK
Koi suru Pure Feeling
Kiite shuumatsu ni aruiteita no
Toshiue no hito to futamata kaketeru
Pin to kita no rikei kankaku
Doushitara kono kurushise wo
Nukedaseru no ka na
Sailor fuku nabikasete
Shoubu kakemasho
La La La
Nakitai toki ni wa
pokeberu narashite
Yonde
senshi no kyuusoku
Shishunki eiji
Kakikae OK
Tatakau Pure Feeling
La La La
Never Give Up! ganbaru wa
Kono shoubu ni kaketeru no
Ukiuki tokimeku no
Shishunki eiji
Kakikae OK
Koi suru Pure Feeling

Intérprete: MEU
Letra: Naoko Takeuchi

I Wish

Tema de cierre de la serie de TV **Digimon Adventure**

* Hoshi ni negai wo
kaze ni PRIDE noseta toki
kyou ga kesenai, asu ga mieru yo
kitto ne...
I Wish
doushite koko ni iru no
oshiete kudasai, ima sugu
mieru mono ga, subete ja nai no ne
samishisa ni furueru kara
ude tousu jacket
itsu no manika suki totteite
kibou ni natteku
mirai no ame ga, hoho o nuraseba omoidasu
atsukunare
ano hi, ano toki
* Repeat
I Wish
Switch on nishitara
koi suru koto mo dekiru to
kinou made wa shinjiteta, Miracle
Heart o utsusu hitomi
furimukeba, arukara
ikiteru koto, sutteki da yo to
ima naraba omoeru
**mirai no ame ga, machi o nuraseba omoidasu
kirameite
ano hi, ano toki
hoshi ni negai o
kaze ni pride noseta toki
hora ne, chiisana negai kanau yo
kitto ne...
(I wish you)
**REPEAT
hoshi ni negai o
kaze ni pride noseta toki
kyou ga kesenai, asu ga mieru yo

Intérprete: Ai Maeda

Adieu

Tema de la banda sonora de la serie de TV **Cowboy Bebop**

Been a fool, been a clown
Lost my way from up and down
And I know, Yes I know
And I see in your eyes
That you really weren't surprised at me at all
Not at all
And I know by your smile it´s you

Don't care for me, don't cry
Let's say goodbye, adieu.
It´s time to say goodbye, I know that in time
It will just fade away, it's time to say goodbye

I stand alone and watch you fade away like clouds
High up and in the sky
I'm strong and so cold
As I stand alone
Goodbye, so long, adieu

Oh! How I love you so,
lost in those memories
And now you've gone
I feel the pain, feeling like a fool, adieu *

My love for you burns deep
Inside me, so strong
Embers of times we had
And now here I stand lost in a memory
I see your face and smile

Repetir *
Repetir **

Intérprete: Emily Bindiger

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Spike Spiegel

911 VOTOS

2do PUESTO Kenshin Himura

676 VOTOS

3er PUESTO Faye Valentine

379 VOTOS

4to PUESTO Sarasa

210 VOTOS

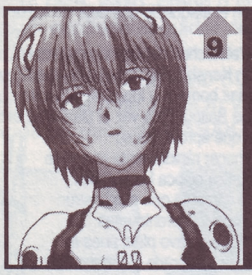
Este mes se enluta esta página por el deceso del valiente cowboy espacial Spike Spiegel. Por eso agradecemos a los socios su apoyo para poder rendirle este homenaje póstumo, colocándolo en el primer lugar del ranking. Como era de esperarse, Faye (a pesar de haber conservado su puesto) está muy triste, al igual que Kenshin, quien recibió la noticia de golpe y no le preocupa precisamente la muerte de Spike, sino su caída en el ranking.

Toda esta conmoción ha provocado grandes cambios en las bases del ranking. Lo más destacable fue el estrepitoso descenso de la pareja dorada de Club Sugoi, pues Yukino cayó al octavo puesto y Arima, al borde de la expulsión, al décimosegundo lugar. Gracias a esto, Sarasa (quien estuvo ausente del ranking un par de meses) ha logrado llegar al cuarto puesto, compartiendo la línea de los triunfadores con los demás.

Otra novedad en el ranking es el ingreso del entusiasta "otaking" Ken Kubo, que al parecer ha despertado muchas simpatías entre los socios (quienes tal vez lo quieran emular).

¿Por qué Rei subió hasta el quinto lugar? Más bien, ¿por qué se le ve tan agitada y sudorosa? ¿Cambió la técnica de la seducción por otra más directa? ¿Qué pretende Gokú al imitar a Spike? ¿Quiere demostrar que él tiene mejor muerte sólo porque tiene más práctica? ¿Arima y Yukino saldrán juntitos del ranking el próximo mes? De tu voto en la encuesta dependen las respuestas ¡VOTA!

O.S.P.E. (que no será reorganizada)

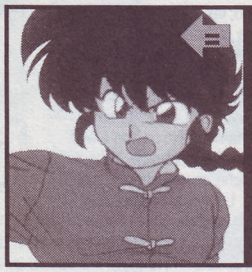


5to PUESTO Rei Ayanami

175 VOTOS

6to PUESTO Son Gokú

162 VOTOS



7mo PUESTO Ranma Saotome

139 VOTOS

8vo PUESTO Yukino Miyazawa

131 VOTOS

9no PUESTO Nuku Nuku

120 VOTOS

10mo PUESTO Misato Katsuragi

84 VOTOS

11mo PUESTO Ken Kubo

67 VOTOS

12mo PUESTO Souichirou Arima

66 VOTOS

Votos consolidados de las encuestas de los clubes Sugoi de Lima, Arequipa y Piura

Los esbirros de Enishi asuelan la ciudad, y la entrada de Saitou al juego les da una nueva oportunidad de vencer a Kenshin y compañía. Pero hay algo más detrás de lo que está pasando y que sólo es conocido por Enishi. Yahiko tendrá la oportunidad de demostrar de qué está hecho realmente y Kenshin perderá lo que más quiere, a manos de Enishi Yukishiro.

Sangre, sudor y lágrimas

El fragor de la batalla

La llegada de Saitou es todo un impacto, especialmente para Sano quien fue testigo de los últimos momentos de la base de Shishio. Está furioso, aunque no puede definir muy bien si es por que Saitou está todavía vivo, o porque no les avisó que lo estaba. Como sea, la actitud de Saitou no ha cambiado para nada. Aparentemente había estado tras los pasos de Enishi al enterarse que él había sido el proveedor de armas de Shishio por lo que su existencia era perturbadora para el gobierno. Fiel a su actitud, Saitou ordena que le expliquen la situación actual, para mayor rabia de Sano. Megumi acepta explicarle aunque le pide que ayude a Kenshin a cambio, cosa que Saitou simplemente rechaza pues si ha de pelear, será por sus propio sentido de la justicia y no por ayudar al Battousai.

Por su parte, Kenshin está por enfrentarse a Yatsume, quien es un ser amargado y deseoso de matar. Sus palabras explican rápidamente sus razones para su actitud cuando le cuenta a Kenshin y a Kaoru que su clan, casi desempleado por la falta de oro en las vetas, vio sus técnicas de "refinación humana" un arma la cual se apresuraron a ofrecer al Bakufu. Luego de la victoria de los restauradores, el clan de Yatsume cayó en la total oscuridad, condenado a la extinción, cosa que el mezquino ser culpa a la Restauración en general y a Kenshin en particular. Pero antes que cualquier enfrentamiento ocurra, Saitou hace su entrada, retando al que llama "un monstruo" (además, le molesta que Kenshin vaya a pelear sin la intención de matarlo). Las ácidas palabras de Saitou hacia Yatsume cumplen fácilmente su objetivo y el grotesco ser dirige su atención por completo hacia Saitou, dando inicio a una espectacular lucha. El primer choque demuestra la técnica de la "pared de roca" de Yatsume, quien en forma explosiva usa su largo brazo y garra para formar una barrera de arena y tierra la cual absorbe la mayor parte del impacto del Gatotsu de Saitou, dejándole incluso una pequeña herida. Saitou se muestra impávido y sigue provocando a Yatsume llamándolo monstruo (ha descubierto que lo molesta mucho más que llamarlo idiota). Furioso, Yatsume ataque de nuevo pero esta vez el Gatotsu no va hacia su cuerpo sino hacia su garra y sólo su gran precisión como máquina hace que detenga la espada con su garra. Cuando creía que había dominado a Saitou, un Gatotsu posición cero le destroza su garra y penetra dolorosamente por todo su antebrazo, saliendo repugnantemente por su codo, dejando a Yatsume gritando horriblemente por el dolor y la pérdida del brazo del cual estaba tan orgulloso. Saitou se limita a verlo sin mostrar ninguna emoción y comentando que debería agradecerle que no le arrancó el brazo con el ataque, lo que deja sin habla a Kenshin y compañía.

Yatsume insiste en luchar, declarando que morirá antes de olvidar su pelea con Kenshin. Se retira hacia el doujo en el cual ha almacenado varias bombas y luego se lanza en clavado desde el techo hacia Saitou. Esta vez el blanco no era él precisamente, sino que aprovecha su conocimiento para hacer rápidamente una serie de túneles en las cuales coloca las bombas. Saitou simplemente comenta que el monstruo araña se volvió un topo. De pronto unas explosiones muestran el nuevo plan, pues es obvio que Yatsume ha sembrado el terreno con minas que amenazan cualquier movimiento de Saitou. Sin embargo, las minas no eran la verdadera amenaza pues de pronto Yatsume las hace explotar de golpe, saliendo de la tierra al mismo tiempo y aprovechando la onda de expasión para un gran salto, listo para caer sobre Saitou desde arriba. De pronto se da cuenta que Saiotu ha hecho lo mismo y está incluso más alto que él. Sin ventaja, Yatsume es atrapado y dolorosamente empotrado de cara sobre el duro suelo. Luego, sin compasión, Saitou le arranque la espada que le había dejado dentro del brazo, se lo tuerce y declara que, aunque es indigno de morir por la filosofía del "Aku Zoku Zan", lo matará si ese es su deseo. Sin embargo, como era de esperarse, Kenshin intercede por él, dejándolo libre para que vuelva con su clan y los ayude con sus habilidades mineras. Le asegura que si cuando esté curado todavía quiere luchar contra él, entonces aceptará su reto, pero sin involucrar a nadie más, una lucha de hombre a hombre (¿?), lo que deja a Yatsume confundido y avergonzado. Saiotu considera todo esto una idiotez por supuesto, pero ahora sabe que al haber vencido a todos sus secuaces, es muy posible que el jefe en persona baje, que es lo que espera después de todo.

Todos esperan con ansiedad que Enishi baje e incluso Sano comprende que esta vez no deberá interferir, cosa que le hace notar a Saitou. Para su sorpresa, Saitou no tiene el menor interés es Enishi, sino más bien en la lista de sus compradores, potenciales elementos rebeldes contra el gobierno. Sin que nuestros amigos lo sepan, Chou, bajo las órdenes de Saitou, se ha infiltrado en la masión de Enishi con el fin de buscar dicha lista pero sin éxito. Lo único que encuentra son una serie de documentos inútiles y un grotesco laboratorio que parece ser el de Gein, lleno de horribles rastros humanos, aparatos de cirugía sucios y otras cosas así de repugnantes.

El Jinchuu de Enishi

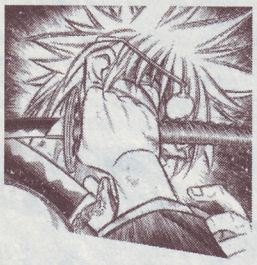
De pronto, el globo de Enishi comienza su descenso, el cual baja con toda la calma de mundo, saludando a Gein en su destrozado Iwambo y confirmando unas extrañas órdenes, antes de dirigirse hacia Kenshin, quien ya está preparado con su Sakabatou. El enfrentamiento inicial es calmado, a pesar del odio que profesa Enishi. Le asegura a Kenshin que está pronto a ejecutar su Jinchuu pero que antes le hará probar un poco de dolor. Se quita su capa y se prepara para la pelea, ante un Kenshin dispuesto a terminar todo y empezar una nueva era de paz para él y sus amigos.

Enishi entonces desenvuelve lentamente su espada, la cual traía a la espada envuelta en una tela. Para sorpresa de todos, la gran espada, mucho mayor que las espadas japonesas, pero con algo de estilo chino en ella. El tamaño, curvatura y otros elementos le confirman a Saitou que es una antigua "Tachi", de las épocas de oro del shogunato, una espada para combate directo y de gran poder. Cuando la pelea comienza, el viento y la tierra alrededor de ellos se agita, demostrando la fuerza que está involucrada, pero sin impresionar mucho a Saitou. Pero para sorpresa de Kenshin, Enishi se burla de él asegurando que basta de probarlo con ataques tan simples. Para demostrar que no es cualquier rival, lanza su poderoso ataque que combina tanto un mandoble como una patada, lanzando a Kenshin contra la pared. Su técnica a la cual llama "Watoujutsu" es el resultado, según él, de combinar técnicas japonesas con las del continente (China) en su esfuerzo por salir de lo más profundo de la desesperación. La demencia de Enishi impacta en Kenshin, quien se horroriza al oir del mismo Enishi cómo sobrevivió en Shangai, viviendo en la inmundicia hasta que fue recogido por una bondadosa familia quien pagó con su vida su generosidad. Es en dicha casa que Enishi encontró un texto de la técnica del "Watoujutsu" y dedicó los siguientes años a perfeccionarla. Finalmente inflamado, Kenshin comienza a atacar pero todavía Enishi tiene la ventaja así que logra conectar a Kenshin, causándole una herida en el brazo.

Kenshin se da cuenta que deberá atacar más en serio pero el Watoujutsu de Enishi parece contrarrestar todos sus ataques e incluso llega a superarlo por momentos. Cuando Kenshin intenta su ataque desde arriba del Ryuu Tsui Sen, Enishi aprovecha su propio tamaño y espada para lanzar un tremendo golpe hacia

arriba, arrojando a Kenshin hacia los aires. Sin embargo, el ataque había sido una finta. Ya en el aire, Kenshin se dirige hacia el globo de Enishi y lo usa de apoyo para lanzarse en contra de su enemigo y aplicándole un fulminante Kuzu Ryuu Zen, en donde sus nueve puntos vitales fueron golpeados instantáneamente. Todo parece terminado pero para sorpresa y horror de los presentes, Enishi sale de los escombros, aún de pie, a pesar de sus muchas heridas. Su locura lo ha colocado en un estado mental en donde incluso no siente el dolor, por lo que, a menos que sea muerto, no hay forma de detenerlo, salvo si se usa la última técnica, el Amakakeru Ryuu no Hirameki. Todos esperan preocupados el desenlace mientras los dos enemigos hablan, y Enishi le dice a Kenshin que mientras la hermana que tiene en su memoria siga sonriéndole él nunca perderá. A pesar de su culpa, Kenshin lanza su técnica máxima, justo cuando Enishi lanza la suya. Sorprendentemente, ambos ataques fallan y cuando se lanzan de nuevo el uno contra el otro, las espadas chocan espectacularmente. Saitou se da cuenta que Enishi a aprovechado su postura y técnica para afirmarse efectivamente en el suelo, evitando ser afectado por el ataque y el posterior vacío producido por el Amakakeru Ryuu no Hirameki, incluso aprovechando para herir una vez más a Kenshin. Para crear mayor confusión, Gein entonces produce una cortina de humo, separando a Kenshin y Enishi de los demás.

De pronto Enishi deja a Kenshin y se dirige hacia Kaoru, su verdadero objetivo de esa batalla, deseoso de quitarle a Kenshin lo que más quiere en esta vida. Kenshin se interpone y Enishi se burla de él, pero un poderoso golpe de Kenshin lo arroja a un lado. Furioso, Kenshin le asegura que aunque Tomoe le esté sonriendo, nunca podrá lograr su objetivo. Esta vez le toca a Enishi ser sorprendido por la enorme resistencia y poder de Kenshin.



Aunque herido y golpeado, continúa aporreando a Enishi, quien comienza a preguntarse qué clase de hombre es él. Sin embargo, antes de poder continuar, Kujiranami, quien ha despertado, se lanza contra Kenshin, sujetándolo y dándole a Enishi el tiempo necesario para recuperarse y retirarse hacia el doujo. En medio de toda la confusión y humo, un demente Enishi de pronto se planta frente a Kaoru. En el exterior, Kenshin se logra zafar de Kujiranami gracias a la intervención de Sano y Saitou, y desesperado corre en busca de Kaoru. En el doujo se encuentra con Enishi y nota el extraño perfume que una vez usara Tomoe. Kenshin está furioso, pero Enishi le dice que puede ir hacia lo que busca guiado por dicho olor. Kenshin corre hacia el interior pero cae de rodillas cuando ve el horrible espectáculo. Kaoru está atravesada contra la pared del doujo, un una fea cicatriz en forma de cruz afea su rostro. Kenshin no puede hacer nada, salvo lamentarse, mientras la voz ahora lejana de Enishi le grita demencialmente que sufra, que la llore, hasta el día de su muerte.

La caída del Battousai

El funeral de Kaoru fue realizado en medio del dolor de todos los que la conocían pero entre ellos no estaba Kenshin. Luego de esa horrible noche, desapareció y nadie daba cuenta de su paradero. Luego de algunas averiguaciones, todos descubren sorprendidos que Kenshin se ha refugiado en el Rakunin Mura o "Aldea de los desposeídos", un lugar sucio en donde se refugia lo más bajo de la ciudad. Cuando Sano y los demás van a verlo, ven a un Kenshin acabado y mudo, con su Sakabatou a modo de extraño bastón, y con la empuñadura encadenada, indicando su intención de no desenvainarla nunca más. Ni los gritos ni golpes de Sanosuke lo sacan de su estado de depresión y finalmente lo dejan. Pocos días después, el mismo Sanosuke partiría de la ciudad.

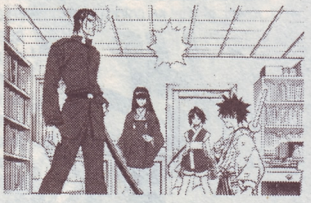
Pocos días después, cuando Yahiko caminaba por el puente en donde se encontró por primera vez con Kenshin y Kaoru se cruza con Misao y Aoshi, quienes traían para Kaoru el diario de Tomoe (el cual esperaban que explicase a Enishi los sentimientos de su hermana). Por supuesto, Misao recibe muy mal la noticia, sin embargo, su naturaleza la hace seguir adelante y le dice a Yahiko que tiene una misión como el discípulo de Kaoru y es la de mostrar el diario a Enishi y hacerlo comprender y arrepentirse de sus acciones. Sin embargo, el ambiente está basante oscuro. Con la muerte de Kaoru, Sanosuke saliendo de la ciudad, Yahiko siente que ese sí podría ser el fin de todo, especialmente con Kenshin en el estado en que está. El único que parece mantener la mente fría es Aoshi, quien le pide a Megumi le explique detalladamente toda la secuencia de acontecimientos. Por su lado, Yahiko y Misao han ido al Rakunin Mura para tratar de sacar a Kenshin pero sin mucho éxito. Es más, los otros desposeídos no ven con buenos ojos la llegada de más extraños y los atacan, y solo la intervención de quien llaman "Oibore" (algo así como "viejo loco") evita mayores problemas. Luego de deprimirse aún más al ver a Kenshin en ese estado, ambos abandonan el lugar, dejando al viejo junto a Kenshin. El viejo le hace notar a Kenshin que el tener tantas visitas es un indicativo que todavía no es tiempo para que alguien como él esté en ese lugar.

Cuando los muchachos regresan al doujo se encuentran a una furiosa Megumi, quien no quiere aceptar lo que Aoshi le dice. Éste no está satisfecho y sospecha una jugada por lo bajo, así que que ha decidido, contra todos los deseos de Megumi, de ir al cementerio y exhumar el cadáver de Kaoru. Aunque todos protestan, Aoshi impone su pensamiento más analítico y como punto fuerte les muestra el Iwambo que Sanosuke se trajo como trofeo y descubren con horror que se está pudriendo, al contener partes humanas, entre huesos y músculos. Megumi se resiste a aceptarlo pues ella misma certificó el cadáver, el cual sangraba e incluso iba perdiendo su temperatura corporal. Sin embargo, Aoshi responde afirmando que es muy posible que la cercanía con Kaoru la haya hecho perder su calma profesional, y además, el conoce ciertas artes secretas que usaban cuerpos humanos para hacer dobles prácticamente indistinguibles de los humanos, salvo inspección conciencuda. Aoshi sospecha que dichas artes podrían ser capaces de hacer el cambio y por eso insiste en la exhumación. A pesar de todas las objeciones, esa noche, la tumba de Kaoru es excavada, dejando ver a Kaoru, todavía sin descomponer, casi como si estuviera dormida. Megumi insiste en que no puede ser pero Aoshi le explica que no puede ser hecho por un examen externo y que debe abrirla. Megumi quiere detenerlo, pero Yahiko, la detiene, apostando por esa casi imposible posibilidad. Para espanto de Megumi, al abrir el brazo de Kaoru un complicado mecanismo de alambres y sogas se mostrado, lo que confirma a todos que Kaoru está viva en algún lugar.

El renacimiento de la esperanza

Como lo suponía Aoshi, Kaoru todavía estaba viva, pero prisionera de Enishi, en una isla en la bahía de Tokyo, muy lejos de otras islas y prácticamente incomunicada, usada por Enishi y su organización como punto intermedio de su tráfico de armas. Kaoru descubre que puede moverse libremente pero más le sorprende el hecho de estar viva, pues por lo que había oído a Enishi, era un desalmado asesino. De vuelta en el doujo, Misao alegremente se dedica a destrozar a patadas el altar ceremonial que representa la muerte de Kaoru, mientras Yahiko simplemente le indica que deberá limpiar todo después de terminar. Aunque están seguros de que Kaoru está viva, Aoshi no considera oportuno avisarle a Kenshin, pues simplemente cargaría contra Enishi y tal vez esta vez Kaoru sí moriría, dejándolo de nuevo sumido en las profundidades de su culpa. Aoshi explica que es necesario que Kenshin halle por cuenta propia su "respuesta" a cómo compensar por su vida de asesinatos. Hecho eso, podrá salir solo de sus desesperación y ser efectivo al momento de ir a salvar a Kaoru. Yahiko se limita a comentar que Aoshi habla por experiencia propia, cosa que el lacónico guerrero no aprecia mucho.

Al otro día Yahiko y Misao tratan de infiltrarse en el cuartel de policía para obtener información que los lleve al escondite de Enishi pero su intento es futil, especialmente cuando Aoshi y Megumi se presentan y realizan el contacto sin mayores problemas. Para su sorpresa se enteran que Saitou ya sospechaba que Kaoru estaba viva, luego de estudiar ciertos documentos encontrados en la villa de Enishi y un extraño espacio vacío dentro del Iwambo 3. Por supuesto, dicha información no los deja contentos, menos la actitud de Saitou quien no da un centavo por la vida de Kaoru y está más preocupado por la organización de tráfico de armas. Finalmente Yahiko hace un trato con Saitou, indicándole que si le dicen el nuevo escondite de Enishi, ellos mismo irán por Kaoru, evitándole dicha labor a la policía. Divertido, Saitou les da la información, que coloca el escondite en algún lugar de la ribera del río Arakawa, en su desembocadura al mar, al sospechar ellos que usan una ruta marítima para transportar las armas. Es más, ahora saben incluso que otro miembro de la organización se está trasladando hacia Japón, lo que indicaría un mayor impulso a la venta de armas, cosa que Saitou no va a permitir.



En la isla, Kaoru es testigo de la llegada del barco de suministros el cual llevará a Gein a la costa y que a su vez trae al número dos de la organización, Wuu Heishin, acompañado de sus cuatro guardaespaldas. Gein se da cuenta cómo complementa a Enishi, al ser Wuu una persona más tirada a la parte administrativa, lo que ha dado a su organización el poder que ahora tiene. Sin embargo la historia es otra. Ahora que el famoso Jinchuu está hecho, se supone que la jefatura de la organización pasará a Heishin, aunque nadie parece creer tal posibilidad.

Por su lado, Kaoru vislumbra la posibilidad de huir en el mismo barco de suministros pero se cruza con Enishi. De pronto, para su total extrañeza, Enishi colapsa, gritando a su hermana porqué ya no le sonríe. Demencialmente se lanza sobre Kaoru, queriéndola matar, ya que es la sustituto de su hermana. Sin embargo, su locura también evita que mate a Kaoru esta vez, la cual se salva con las justas y comprende porqué está viva. No es que él no la haya querido matar, simplemente no podía. Lamentablemente, toda la conmoción evita que suba al barco y el único que sube es Gein. En el barco se suponía que matarían a Gein y luego lo arrojarían al mar, pero sus cables de titiritero son muy buenas armas y pronto da cuenta de sus asesinos, despidiéndose oficialmente de la organización.

Al otro día tenemos a Yahiko y Misao tratando de buscar infructuosamente la base de Enishi. No saben si Kaoru está ahí pero al menos pueden intentar buscar pistas. Sin embargo, el área es muy grande para que puedan por su cuenta así que tienen que regresarse al doujo. Por su lado, Kaoru se ha quedado sola en la mansión de Enishi y tiene que prepararse su propia comida. Llevada por su buena naturaleza, también le prepara algo a Enishi (aunque tal vez sea para vengarse). La actitud de Kaoru suaviza un poco a Enishi quien ve tras ella una imagen de su hermana, aunque por supuesto eso no evita que comente sobre lo horrible de la sazón de su prisionera.

De vuelta en el doujo, los dos muchachos se cruzan con el viejo loco del Rakunin Mura quien está en su ruta de mendigo. Yahiko lo reconoce y lo invita a pasar para comer algo. Mientras esperan conversan un poco y Yahiko nota que el viejo fue alguna vez de una familia samurai pero éste le dice que era débil y que perdió tanto a su hija como a su hijo. Algo misterioso, le dice también que es fácil perder algo cuando se vive mucho tiempo y algunas veces puede recuperarse, pero nunca se recupera aquello que se arroja por voluntad propia. Yahiko nota en la expresión y el tono de la conversación que el viejo habla de Kenshin y que además,

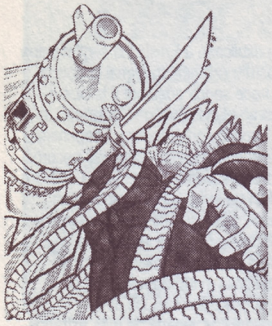
guarda para sí algún secreto. Por supuesto, cuando se va Misao se siente más aliviada, aunque todavía triste pues su Aoshi-sama tampoco vuelve a pasar la noche con ellos. Sin embargo, sin que lo sepa, Aoshi ha tendido una trampa a Gein, el cual, como lo había pensado Aoshi, vuelve a desenterrar el falso cuerpo de Kaoru. Sin embargo, cuando abre el ataúd, una red sale sorpresivamente y lo atrapa. Sin embargo, los alambres cortadores de Gein dan rápida cuenta de la red y se enfrenta a Aoshi, exigiendo la devolución de su obra maestra. Sin embargo, indiferente a su deseo de conservar la muñeca, Aoshi a su vez exige que le diga el paradero de Kaoru. Gein responde atacando, pero sus alambres fallan ante el movimiento de "agua fluída" de Aoshi, el cual se coloca rápidamente al lado del titiritero. La lucha que sigue demuestra lo mejor de ambos estilos, tanto el de Aoshi, como la extraña técnica de Gein, el cual explica que para usar algo como el Iwambo se debe ser increíblemente fuerte para manipular tal peso sólo con los dedos, cosa que demuestra haciendo saltar fácilmente las rocas alrededor de Aoshi. Aunque parece que fuera un empate, eventualmente Gein descubre con terror lo bueno que es Aoshi, cuando su máscara es cortada limpiamente y dejando al descubierto su fea y vieja cara. Al siguiente instante, el árbol del cual colgaba y que le servía para mantener la distancia es partido limpiamente por el espectacular estilo de Aoshi, lo que envía a Gein saltado de árbol en árbol, tratando de encontrar una forma de luchar.

Aoshi comprende que Gein no se olvidará de su muñeca y simplemente lo espera cerca de la tumba de Kaoru. Pronto los dos rivales de la oscuridad se enfrentan uno contra otro y Gein le comenta que ya no pertenece a la organización de Enishi, por lo que no tiene problemas en decirle la localización de la base de Enishi en Tokyo, la cual está en la ribera del río Arakawa, en un almacén de la casa Heishin. Sin embargo, Aoshi no cede y fingiendo que quiere hablar más, Gein se acerca y a último momento despliega una especie de tela de araña de metal, embebida en combustible alrededor de Aoshi. Considerándolo atrapado, Gein exige que le entreguen su muñeca, la cual está ansioso de darle mantenimiento y eventualmente fusionar las técnicas del Iwambo con ella. Sin embargo, para su total furia, Aoshi le confiesa que ya la quemó, para liberar a los cuerpos humanos usados en su fabricación. Gein está furioso y activa su trampa pero Aoshi también hace uso de su técnica de la doble espada y secciona parte del mecanismo de cables, colocándolos a su comando. De pronto Gein se da cuenta que la secuencia final le pertenece a Aoshi y trata de hacer un trato, pero Aoshi no está dispuesto a dejar que alguien con tales técnicas siga con vida y enciende el fuego, quemando a Gein y a todo a su alrededor. Al otro día, Saitou llega a la escena del fuego y descubre los restos calcinados de Gein y a Aoshi sin una quemadura, al haberse refugiado en la tumba abierta de Kaoru. Con el conocimiento de la base de Enishi, ambos se dirigen rápidamente al lugar.

En el Rakunin Mura, el viejo loco ha vuelto y los demás desposeídos rápidamente se le acercan para ver si ha traído algo de comer. Para su desencanto, lo que ha traído es una pequeña botella de perfume, perfume de ciruelas blancas. El nostálgico olor hace reaccionar a Kenshin, quien no quiere que dicho olor esté cerca de él, al recordarle mucho a Tomoe. El viejo se le acerca y explica las buenas propiedades del perfume, el cual calma el espíritu y que le sirve a él para recordar las cosas buenas de su pasado. En la ciudad, Yahiko ha decidido que no ha tomado tiempo libre desde que todo esto empezó y va en busca de Tsubame, para tratar de animarla, pues la jovencita todavía está devastada por la aparente muerte de Kaoru. Aunque Yahiko está deseoso de calmarla, comprende la precaución de Aoshi, cuando le dijo que no debía decirle esto a nadie, para mantener el engaño a sus enemigos y no alertarlos. Como sea, Yahiko trata de tranquilizar a Tsubame diciéndole que de todas maneras, cuando todo termine, todos volverán a salvo.

La lucha de verdad de Yahiko

De pronto, en la cárcel el infierno se suelta. Un demente Kujiranami destroza los barrotes de su celda y logra llegar hasta la armería, en donde encuentra una de las armas de repuesto que había traído para su ataque contra el doujo Kamiya y rápidamente se la adosa y comienza una masacre en la ciudad, gritando salvajemente por el Battousai. La policía corre rápidamente por la ciudad, alertando a la gente y Yahiko se da cuenta de lo sucedido. Intercepta a un cadete y le pide explicaciones (luego de una patada allí, en donde duele) quien le

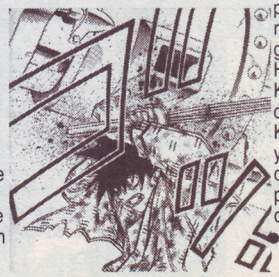


confirma sus temores y que Saiotu no se encuentra disponible, por lo que Yahiko sale a enfrentarse al gigante. Aunque es un niño, Yahiko rápidamente comprende la ventaja estratégica del lugar y visualiza una estrategia que comunica a los demás. Aunque los policías mayores se sorprenden por ello, el cadete, llamado Shinichi, tiene que aceptar que la emboscada que ha pensado Yahiko es lo mejor. De pronto, ante ellos se aparece la enloquecida y gigantesca figura de Kujiranami, con sus lanzador de granadas activa y llamado a viva voz al Battousai.

La barrera de la policía no es rival para las granadas de Kujiranami y Yahiko se da cuenta, que aunque no tan poderoso como su cañón, el lanza-granadas permite mayor cantidad de tiros. Esquivando a duras penas pero impresionando a los policías, Yahiko se acerca hacia el gigante, ordenándole a Shinichi que vaya por el otro lado. La estrategia tiene éxito y Shinichi puede aplicar un tremendo golpe a la cabeza de Kujiranami, pero sin afectarlo para nada. De pronto Yahiko ataca con su Shinai a la unión del brazo con el lanzador, causándole gran dolor al gigante, para admiración de todos los presentes. Animados por el giro de eventos, los policías se unen rápidamente al ataque. De pronto, para su desgracia, se aparece un niño pequeño llorando por su padre, y Kujiranami dirige su ataque contra él. Yahiko no lo permite y corre hacia el niño, justo cuando la granada hace impacto. La explosión es oída a los lejos por Tsubame quien teme por Yahiko, pero éste ha logrado salvar al niño, cumpliendo una promesa que le hizo a Kenshin en el Rakunin Mura, la de no permitir que nadie muera ante sus ojos.

Yahiko está bastante maltratado pero ha logrado proteger al niño. Enloquecido, Kujiranami se dirige hacia él como si fuera el Battousai pero Yahiko no se mueve y ordena al niño que corra, sin volver atrás. Cuando llega el momento, Yahiko se lanza al ataque, para proteger la huída del niño, pero antes que el monstruo dispare, todos los policías se lanzan contra él, abrazándose de donde pueden, dándole tiempo al niño de huir y para proteger a Yahiko. Recuperando su balance, Kujiranami se deshace de los policías y se enfrenta a Yahiko quien está ahora a su alcance. Yahiko se planta frente a él y lo reta, diciéndole que Kenshin está en una importante lucha consigo mismo y que no puede ser interrumpido por alguien como él. Lo reta y no se inmuta ante la colosal figura que está frente a él. Más lejos, Megumi y Misao que estaban en el hospital de policía escuchan las noticias de su hazaña y rápidamente salen corriendo hacia el lugar. En el río Arakawa, Saitou y Aoshi han dado cuenta de unos cincuenta guardaespaldas por su cuenta y han descubierto la localización de la isla secreta de Enishi, cuando el aviso del cuartel de policía hace imperativo que Saitou vuelva a la ciudad.

En la ciudad, Yahiko sigue inmóvil frente a Kujiranami. Su mente está enfocada y su resolución tomada. Su deseo de proteger a los demás y su secreto anhelo de alguna vez superar a Kenshin encienden su espíritu de lucha, haciendo incluso que una hoja que cae cerca de él se parta en dos antes de tocarlo, para gran admiración de Shinichi, quien comprende que ha sido testigo del Keikai, o espiritu guerrero que sólo algunos grandes espadachines poseen. De pronto, Yahiko se lanza al ataque y el gigante responde lanzando su arma como si de un mazo se tratara. Yahiko adopta la postura de la técnica máxima del Kamiya Kasshin y recibe el impacto total de la furia del gigante. Los policías ven con admiración cómo no sólo Yahiko pudo soportar tal impacto sino que tiene el suficiente impulso para lanzar una feroz estocada por debajo del brazo, un punto vital según las enseñanzas de Kenshin. Sin embargo, a pesar del paralizante dolor, Kujiranami está encendido por la furia y responda lanzando un feroz puñetazo hacia abajo, aplastando a Yahiko contra el suelo.



Tsubame no ha podido aguantar. Desesperada, corre hacia quien cree es el único que podría salvar a Yahiko, Kenshin, pero se horroriza al llegar hasta él y ver el estado a que se ha reducido. Los demás desposeídos tratan de evitar que entre pero ella es terca y grita, tratando hacer llegar su voz hasta Kenshin. En ese momento Kenshin está atrapado en sus memorias, recordando todos los hechos importantes de su vida, desde que inició sus estudios del Hiten Mitsurugi Ryuu hasta el presente, incluyendo cuando recibió su Sakabatou y los momentos felices con sus amigos. De pronto, la voz de Tsubame comienza a sacarlo de su ensimismamiento, la cual apresuradamente le cuenta la situación en que se encuentra Yahiko. Sin embargo, Kenshin aparentemente no reacciona ante sus ruegos y el viejo loco pide a los demás que escolten a la niña fuera del lugar. Luego se sienta a conversar con Kenshin, comentándole que para estar ahí no importa lo que hayas sido, pero que tienes que haber abandonado todo pues de lo contrario, en algún momento, te levantarías y dejarías ese lugar. Kenshin insiste que todavía no ha encontrado su respuesta, aquella que le permita redimirse por su vida de asesino. Sin embargo el viejo le dice sabiamente que aunque su corazón está débil por tantas dudas, su mano sigue sujetando con firmeza su espada. Le dice que no ha abandonado sus sentimientos y que hay algo que quiere decirle a alguien. Kenshin lentamente recupera su compostura y acepta que no puede dejar que los que lo rodean sufran más, y que aunque no tiene más que una espada, hará todo lo posible por proteger su felicidad. En un rápido movimiento, las cadenas que ataban la empuñadura de su espada saltan y Kenshin está de vuelta. Cuando los demás desposeídos vuelven, sólo encuentran al viejo al lado de unos pocos eslabones rotos. El viejo les comenta que llamarlo para vengarse no es su verdad, pero un llamada por ayuda, no importa qué tan bajo sea hecho, sí alcanzará su corazón. El viejo se burla del otro desposeído al comentarle que deben gustarle las niñas para haber dejado que Tsubame entrase y a su vez el otro le contesta que le parece mal que el viejo esté todavía interesado en mujeres, comentando sobre el perfume que trajo o un extraño sujetador de pelo (de mujer) que el viejo utiliza para sujetar su cabello. Riéndose, el viejo anuncia que partirá hacia Kyoto, pues hace mucho tiempo que no visita la tumba de su hija. El otro le dice que es muy amable, incluso con el samurai, refiriéndose a Kenshin. El viejo contesta que lo hizo pues es un caso especial, al haber sido quien estuvo al lado de su hija cuando ella murió.

En la ciudad, a punta de pura fuerza de voluntad, Yahiko se ha levantado de debajo de la mano de Kujiranami y echa su gran brazo a un lado, ante la total incredulidad de todos los policías y especialmente del joven Shinichi, quien no puede más que llamar a Yahiko como "joven", pues ni siquiera sabe su nombre. Sin embargo, Yahiko está al límite de sus fuerzas y no puede evitar un golpe de Kujiranami, lo que le hace otra herida y luego es tomado por la cabeza y levantado como un muñeco. Sin piedad, se prepara para disparar su arma, a pesar de los ruegos de Shinichi, quien ve un absoluto desperdicio que alguien tan valiente como Yahiko muera sin la oportunidad de madurar y ser una persona aún mejor. De pronto, como respondiendo a sus ruegos, los nueve puntos vitales del gigante son sacudidos por el poderoso Hiten Mitsurugi Ryuu Kuzu Ryuu Zen de Kenshin, y ante los ojos de los que lo conocen y los que no, se para la determinada figura de Kenshin Himura. En ese momento llegan Misao con Megumi y de un carruaje, Saitou con Aoshi. Hay lágrimas en los ojos de muchos y Saiotu comenta que el Battousai ha regresado, pero Aoshi lo corrige: "No... es Kenshin". Finalmente, la lucha que tanto ha deseado Kujiranami ha comenzado.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Ella es sin duda bastante popular. Como prueba de ello están los más de mil fans registrados dentro de su club de sólo en Japón. Nos referimos a...

Mariko Kouda

Armando Asato

Mariko nació un 5 de setiembre de 1969 en la ciudad de Minami-Saitama, prefectura de Saitama, donde también vive el director Hayao Miyazaki. A los 18 años, luego de graduarse en la preparatoria, intentó ingresar a la universidad en dos ocasiones sin obtener éxito, ello debido a la enorme competencia entre los postulantes japoneses. Decepcionada, decide explotar sus habilidades naturales e ingresa a la Aoni Jyuku (escuela de actuación), y, una vez graduada, entra a trabajar a la aoni production. A través de ella, participó en varios lugares como actriz, incluyendo obras de teatro, prestó su voz para actividades como la locución y finalmente debutó como seiyuu de anime en la serie Kingyo Chuuihou! interpretando el papel de Akeko; de esta forma, ingresa en el mundo del anime.

Mariko posee características bastante especiales en su voz que la hacen idónea para ciertos personajes. Su voz nos recuerda a la de una niña o niño (Se darán cuenta de lo aguda que es, y por ello la vemos interpretando casi siempre a personajes de carácter inocente (Shaolin, Yumi Fran(ois, etc). Sin embargo, también sabe manejar su voz para papeles más maduros, pero que siempre conservan el tono agudo que distingue a la voz de Mariko. Otras series en que participó son Dirty Pair Flash (Yuri), Dragon Half (Lufa), Ghost Sweeper Mikami (Okinu-chan), Mamotte Shugogetten (Shaolin), Monster Farm (Holly), Tekkaman Blade II (Yumi François), Seishoujo Kantai Virgin Fleet (Ise Haruoshimi), entre otras. Pero el papel que definitivamente cautivó a más fans y sin duda la hizo famosa se dio en Mamalade Boy con Miki Koishikawa, pues la presencia de esta pecosa chica registró una espectacular sintonía en Japón. Siguiendo la línea del anime, ingresó al mundo de los videojuegos dándole voz a personajes como Mariko Kouda (Mariko Kouda no Doki Doki On Air, para Windows), Lufa (Dragon Half - PC Engine), Lilith (Megami Paradise - PC Engine), Lilith (Langraiser I y II, Playstation), Ise Haruoshimi (Virgin Fleet - Playstation) y otros. Al igual que muchos conocidos seiyuus, Mariko también incursionó como cantante, e inclusive formó parte de un grupo llamado Idol Project, conformado por Mariko Kouda, Aya Hisakawa, Kikuko Inoue, Mika Kanai, Satomi Koorogui, Hinako Kanamaru y Rie Iwatsubo. Dicho grupo nació a raíz de la serie de anime Idol Project, en donde Mariko interpretó el papel de Emilton Mimu.

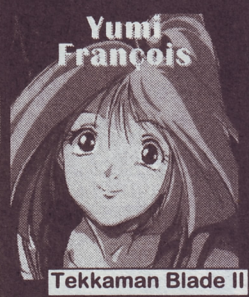
Mariko ha sido bastante productiva en el campo musical desde su debut como cantante en 1994. Ha sacado alrededor de 11 CDs como solista y 20 CDs singles, sin contar su participación en los CD varios de cada serie en que tomó parte, que llegan al número de 60, el último emitido en julio de este año (Denshi Mamotte Shugogetten Vocal & Soundtrack CD; fecha de emisión: 29 de julio de 2000). Para los fans de esta sopránica seiyuu, se acaba de anunciar el lanzamiento de un nuevo disco titulado "Sora" (cielo), el cual saldrá a la venta en el mes de octubre de 2000.

A diferencia de la mayoría de seiyuus, Mariko llegó más lejos, al actuar también en radiodramas, aunque no precisamente de anime sino de radionovelas; incluso ha participado en TV dramas (telenovelas) tales como Setsunai (Kaori Tanimura, una personalidad de la radio). Y por si la TV fuera poco, también ha dado su aporte a la pantalla grande con la película "Looking for", interpretando a Ishii Natsuko, una chica que afronta muchas vicisitudes en la búsqueda a su padre.

Nombre	Mariko Kouda
Fecha de nacimiento:	5 de Setiembre de 1969
Edad:	31
Lugar de nacimiento:	Minami-Saitama
Signo del zodíaco:	Virgo
Tipo de sangre:	B
Estatura:	159 cm
Peso:	47 kg
Color Favorito:	Ninguno en especial, depende de su estado de ánimo
Animal preferido:	Perros, monos, gatos, delfines
Habilidades especiales:	Caligrafia japones (segundo nivel), actuacion
Fan club:	Happy! Happy! Happy!
Sueño:	Cantar al lado de B.B. King

Dirty Pair Flash

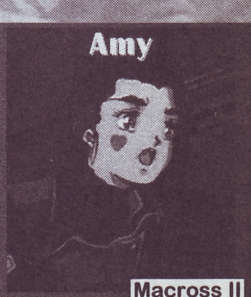
Miyuki-chan in Wonderland



Tekkaman Blade II

Mamotte Shugogetten

Ghost Swepeer Mikami



Macross II

Space Fraulein Yuna

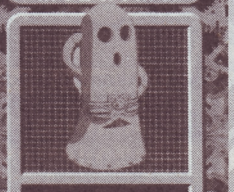
Dragon Half

MASAKA MECHA FILE

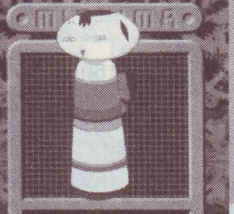
Los Mechas de Nuku Nuku

Puede ser que esta sea la recopilación más espectacular de mechas enemigos de todo el anime. Aparatos que hacen que se estremezca de envidia cualquier artilugio comprado por Willy E. Coyote a la multinacional ACME. No lo piense mucho y dé una vuelta por los aparatos más estrafalarios, inútiles y débiles que jamás se hayan paseado por el anime. El lugar, la ciudad Maneki en el año 2013. La historia, la serie de TV Chica Gato Multipropósito Nuku Nuku. Estas cosas fueron inventadas por la poderosa transnacional Mishima Industry (o más bien por su parte subterránea, la temida Black Industry, que planea conquistar el mundo con electrodomésticos), y su desarrollo estuvo a cargo del peligroso y ominoso Dr. Yakumo Ooizumi. Algunas veces, tienen como lugar de desarrollo el "malvado almacén atómico secreto" de Mishima Industry. A ellas se opone Atsuko Natsume, o como todos la conocemos, Nuku Nuku, invención de ese desastre de científico llamado Kyuusaku Natsume, del cual también mostraremos algunas "joyitas". Nuku Nuku tendrá que mezclar sus estudios en el 2º B en la escuela Maneki con sus luchas con estos esperpentos, lo que algunas veces sólo le tomara un par de minutos del episodio.

MIRX AW-11



Honey Wonder 88



Kokeshi Gigante

MIRX AW-11.- Un robot lavadora cuyo ataque deja todo blanquísimo, tiene dos ganchos de lavar ropa como brazos. En las mediciones acerca de su poder se arrojan que sus ataques mejoran en un 60% la blancura del contrincante. Tiene además la capacidad de transformarse.

Kokeshi Gigante.- Esta cosa no tiene brazos ni piernas para atacar. Por lo que es una maquina increíblemente estúpida. Lo único que le funciona bien es el sistema de autodestrucción. Se enfrento al Honey Wonder 88 de Mishima.

Honey Wonder 88.- Esto fue creado por Mishima hace diez años y fue ocultado por que representaba una vergüenza de la compañía. Si esta gente escondiera todo lo que da vergüenza, no alcanzaría la ciudad Maneki. Es activado accidentalmente por Nuku Nuku y compañía y es destruida por la misma Mishima.

Congelador Descongelador Paririn-Chiin-kun.- Se salió de control por esa doble personalidad suya de calor y frío, y por que a quien se le ocurre instalar una microondas sobre un congelador. Y por lo hábiles que resulta Arisa y Kyoko (las esbirras de Mishima) para realizar una misión deficientemente.

Salvavidas para circunstancias especiales.- Dado que la gata pesa mucho, no puede nadar así que Kyuusaku le inventa este aparato para suplir sus capacidades natatorias. Por falta de presupuesto el artilugio este carece de motor que lo haga funcionar. Pero ¿a quien le importa eso?

Capturador de seres vivos no identificados.- Extraño pulpo mecánico con que la Mishima Industries busca capturar seres vivos de origen extraterrestre que hayan llegado a la Tierra. Escupe tinta y mancha a cuanto halla a su alrededor.

Getta Robot y Neo Getta Robot.- Estos dos robots, crueles parodias de los clásicos Getter Robot y Getter Robot G, pues Getter en japonés se pronuncia "getta" lo que se puede traducir como sandalias, fueron creados por Kyuusaku Natsume para su lucha personal contra Mishima, batalla que ya habían empezado desde el colegio.

Jet Scrambler 1.- Otro de los accesorios que Kyuusaku prepara para Nuku Nuku, pero que al final usa para tratar evitar que esta participe en un karaoke. Como siempre el correcto uso de la tecnología es lo primordial. Lamentablemente y como ya dijéramos la carencia presupuestaria de Kyuusaku lo obligo a hacerlo de latón por lo que se destruyo apenas quiso levantar a Nuku Nuku del suelo.

Armadura Soo chan de ataque 1.- Otro accesorio de la gata al cual activa con un cascabel. Una vez activada triplicará su fuerza y quintuplicará su capacidad de ataque, siendo en total unas diez veces mas fuerte. Todo esto seria muy interesante y efectivo si no fuera por que es otro de esos aparatos a los que Kyuusaku ha olvidado ponerle un motor.

Power Suit de Shirakaba.- Humillada por Nuku Nuku, quien se había comido su pan con yakisoba la ricachona Shirakaba encarga a Kyuusaku la construcción de un poderoso "suit" para enfrentarse en igualdad de condiciones a Nuku Nuku. Este encargo es realizado por el científico en una noche, algo que solo una persona como el podría realizar. Lo que la gente hace por dinero.

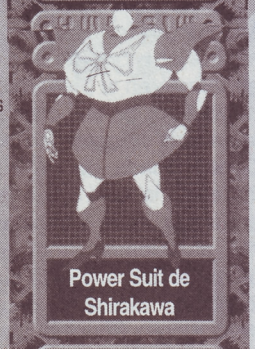
Ultra misiles de hidrogeno.- Con estos misiles Mishima planeaba poner su publicidad en Júpiter pero tras el avistamiento del asteoride Michi, que es más grande que Júpiter (200,000 km) es necesario que tanto Mishima como Kyuusaku unan sus fuerzas para intentar destruir el asteroide con 99 de estos misiles que sonríen.

Bon Odori Machine.- Este es un estrado de "matsuri" que esconde dentro de si a otros de los artilugios de Mishima, es contra este aparato que lucha el Neo Getta Robot G de Kyuusaku. Su ataque es con las cintas que lo adornan, las cuales obligan a bailar a los presentes.

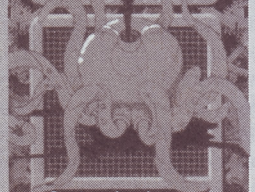
Robot Gigantor.- Si, parece que al diseñador de mecha de esta serie de TV le encantan las parodias de los robots antiguos, esta vez tenemos a una versión algo deformada de "Giant Robot". Este aparto se enfrentó a Nuku Nuku, al Shirakaba con su "suit" y a las sobonas de esta ultima Hiraiko y Mihiko (Derechita e Izquierdita) siendo dirigido, como siempre, por las torpes Combat Arisa y Pretty Kyoko.

Robot Gigantor

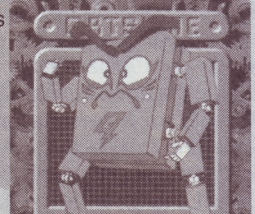
Ultra misiles de hidrógeno



Power Suit de Shirakawa

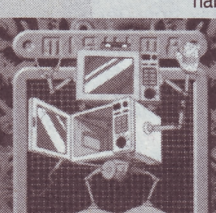


Capturador de seres vivos no identificados



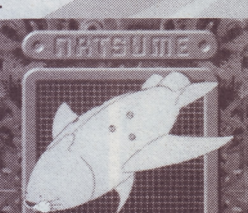
Neo Getta Robot G

Soo chan 1

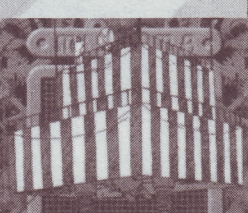


Paririn-Chiin-kun

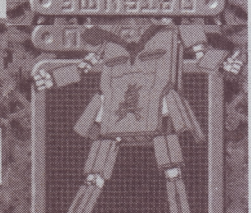
Jet Scrambler 1



Salvavidas para circunstancias especiales



Bon Odori Machine



Getta Robot

Personaje del mes

La muerte viene de 10 distintas maneras...

Las Diez Espadas Sagradas

Un grupo en verdad temible para un más aun temible líder. Los Juupon Gatana o Diez espadas sagradas es todo lo que Shishio necesitaba para realizar su "Kuni Tori"(dominio nacional), que destruyera al Japón del periodo Edo y diera a luz el Japón en el que el seria el dueño. Pero los Juupon Gatana no solo son hábiles y temibles guerreros con extrañas y poderosas técnicas, son también un grupo de seres humanos cuyos pasados y vidas tienen que ver con el camino que han elegido al lado de Makoto Shishio.

Katanagari Chou (El Coleccionista de Espadas)

Aunque se sabe poco de su pasado, termino formando parte del ejercito de élite de Makoto Shishio, su hobby es coleccionar espadas de los más famosos artesanos armeros, aunque para ello tenga que matar al dueño de la espada que le guste. Su espada favorita es la Renbatou, la cual posee dos hojas, así al causar dos heridas una al lado de la otra, en un espacio reducido, será difícil que estas se curen muriendo así la victima, sin embargo su máxima arma será la Hakujin no Tachi, creación del maestro armero Shaku Arai. Esta espada delgada de gran filo tendrá una maniobrabilidad única.

Moken no Usui (La Espada Invidente)

Usui fue un habilísimo asesino a sueldo del Bakufu antes de la restauración, una vez tuvo la mala suerte de enfrentarse a Shishio, quien lo dejó ciego. Considerado inútil por el Bakufu fue abandonado en las montañas a su suerte, desde entonces su sed de venganza hizo que llegara a dominar una de las técnicas de espada más difíciles que existe, la Shin Gan. Así decidió unirse a los Juppon Gatana a fin de tomar venganza de Shishio y con la condición de poder atacar a Shishio en la primera oportunidad que se le presente.

Sus técnicas de ataque son: Hoken Pogyoku, Hyakka Ryou Ran y Ro Chin, utiliza además un escudo al que llama Tim Bei, el cual utiliza en combinación con cualquiera de sus técnicas.

Anji, El Myo Ou (El Dios de los Lamentos)

Monje budista que en su juventud estuvo a cargo de un orfanato, en el cual vivían cinco niños, todos huérfanos y cuyos padres habían sido muertos por ser opositores al gobierno, un buen día un funcionario público decidió que los niños debían morir al igual que sus padres, por lo que el orfanato fue incendiado, pereciendo en el acto los pequeños.

Anji al conocer la verdad del hecho, se rebeló en contra del corrupto gobierno y se unió a Shishio a fin de que las cosas en el futuro cambien, Así Anji se dedico a estudiar y perfeccionar la técnica del Futae no Kiwami, la cual consiste en enfocar y proyectar dos ondas de energía casi simultáneas, las cuales rompen definitivamente cualquier tipo de resistencia al tiempo que causan un gran daño.

Fuji

Es el complemento de la dupla Saizuchi-Fuji. Este gigante es la parte fuerte del equipo y será quien extermine a los enemigos. En el pasado, al ser un gigante, causaba terror entre la población, quienes lo confundían con un monstruo, así un día se topó con un grupo de niños quienes se aterrorizaron al verlo y dieron parte a las autoridades quienes decidieron eliminarlo. Sin embargo Fuji logro sobrevivir al cruel ataque y fue curado y cuidado por Saizuchi. Desde ese día se convirtió casi en su esclavo obedeciendo siempre las órdenes de este. Aunque no tiene una técnica refinada en el uso de la espada, su descomunal fuerza será suficiente para aniquilar a los enemigos.

Hoji

Es el más fiel de los Juppon Gatana y hará cualquier cosa con tal de lograr el Kuni Tori que planea Makoto Shishio, nunca se le ve peleando con armas de ningún tipo. A diferencia de los demás Juupon Gatana, y de la mayoría de la gente de su epoca, Hoji viste elegantemente a la moda occidental. El será el encargado de generar los planes y las estrategias a seguir, y será también quien deba encubrir a Shishio frente a los Juppon Gatana para evitar el juego de engaños y traiciones con el cual este los manipula. Aunque no es diestro en el uso de la espada, su fortaleza radica en su inteligencia, pues sus planes son tan bien elaborados que la mayoría de veces serán secundado por el éxito.

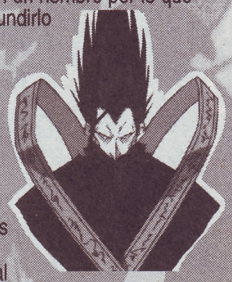
Tenken no Soujiro (La Espada Celestial)

Soujiro Seta es el integrante mas fuerte de los Juppon Gatana, pues es discípulo directo del gran maestro asesino Shishio Makoto, y fue él quien logro partir en dos la katana de Himura, además de matar al señor Okubo miembro importante del gobierno japonés de la restauracion. Seta utiliza una espada llamada Kikuichi Munji, la cual es superior en calidad a la Nagazone Kotetsu, utiliza dos técnicas de combate llamadas Shuku Chi y Shun Sen Satsu (Muerte Celestial Divina), además de los ataques Kuukan, así como el Tenken Battoujutsu. Humillado por su familia adoptiva Soujiro aprende a sonreír para evitar que lo golpeen y un día cuando su familia decide eliminarlo Shishio, que estaba oculto en su casa, le da la oportunidad de liberarse, dándole la directriz que guiara su vida "El fuerte vive, el débil muere".

Kamatari, El Oh Gama (Gran Guadaña)

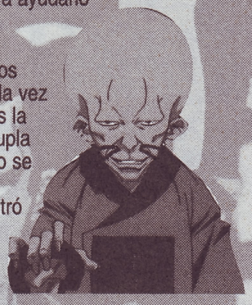
Aunque siempre lo llaman el Oh Gama, tiene como arma la combinación de una gran guadaña de aproximadamente 20 kilos, la cual esta unida a una cadena que lleva una bola de acero en el otro extremo. Su técnica preferida es el ataque Hajo, aunque también utiliza la Midare Benten (Bárbaro Pétalo Celestial) de la cual existen dos variantes, la Honjo Ryuu y la Benten Mawashi, aunque no se conocen sus verdaderas motivaciones para formar parte de los Juppon Gatana, Kamatari rivalizara con Yumi, por la preferencia de Shishio. Su actitud y su aspecto son más que particulares en un hombre por lo que muchas veces es fácil confundirlo con una mujer.

Henya



Es el integrante de los Juppon Gatana que posee la técnica de volar. Su técnica se llama Hiku Hatsupa (Soltar bombas Durante el Vuelo). Este personaje inicia sus ataques utilizando la onda de una explosión controlada, la cual aprovecha para levantar vuelo. Así, cruel luchador, aprovecha su ventajosa posición para lanzar sus mortíferos petardos desde el aire pues sabe que ninguno de sus enemigos puede alcanzarlo, este lleva los petardos atados a su cuerpo en forma de una larga cinta. Aunque no se conoce nada de su pasado terminó uniéndose a Shishio para ayudarlo en su revolución.

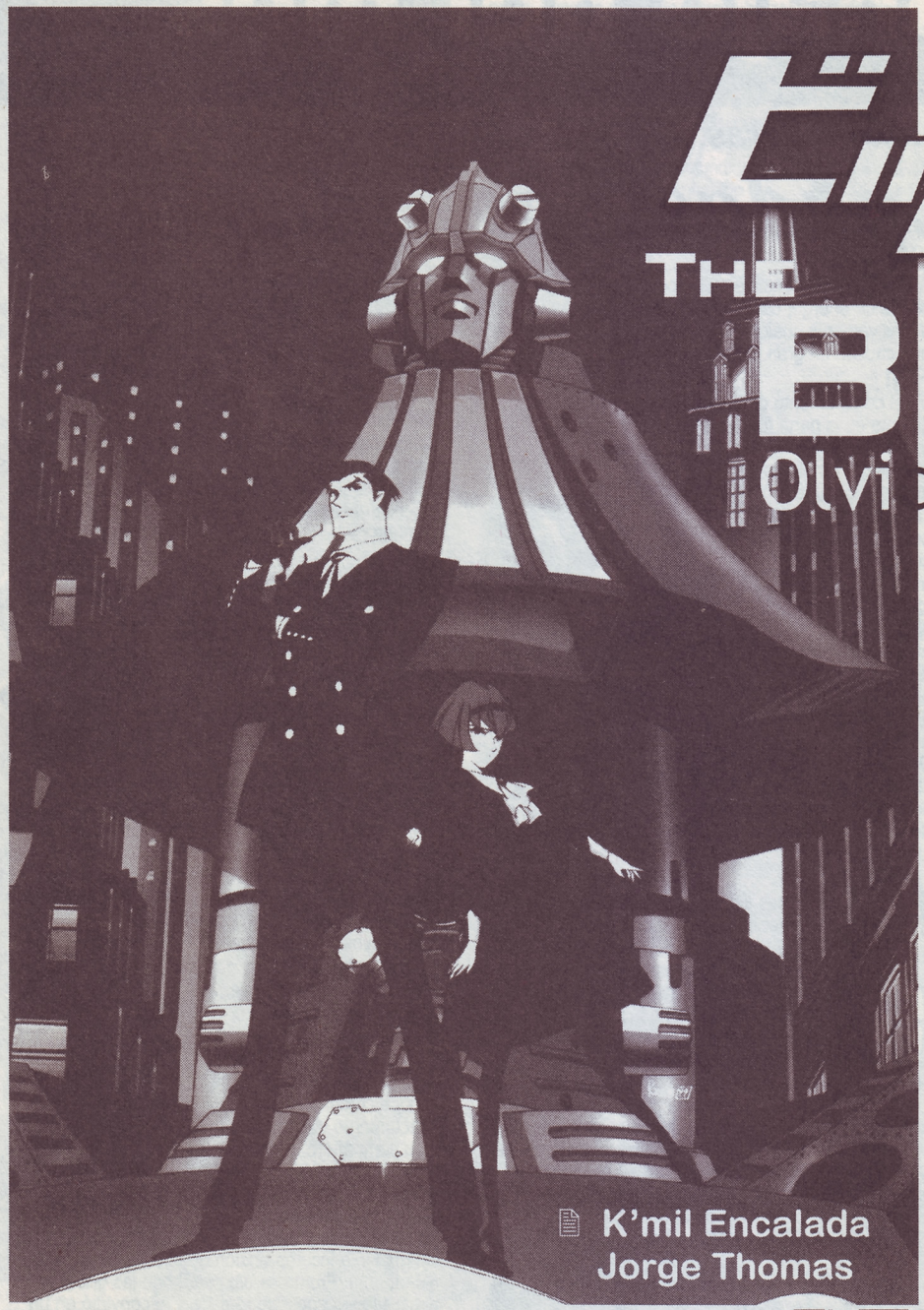
Saizuchi Roujin



Es el más pequeño de los Juppon Gatana, pero a la vez el más viejo, Saizuchi es la parte intelectual de la dupla Saizuchi-Fuji, aunque no se conoce como fue exactamente que encontró a su compañero, pronto se volvió su único amigo, cosa que aprovecho para convertirlo en su sirviente y esclavo, manipulando arteramente la soledad y la incomprensión que poblaban el corazón del gigante. Pronto se dio cuenta de las grandes posibilidades que esto le daba y lo convirtió en un guerrero para aprovechar de mejor manera su terrible fuerza, aunque no lo parezca es muy hábil con las palabras, por lo que siempre la diplomacia será su fuerte.

Iwambo

Aunque no se conoce como logro ingresar al grupo de elite de Shishio, es parte de este. Aunque a primera vista causa impresión por su enorme masa muscular, pronto se dejara entrever algo mas, pues Iwambo no será lo que parece, ya que en realidad es un gran muñeco mecánico, el cual es operado desde adentro por un piloto, es por eso que nunca se le ve articular palabra alguna además de verlo siempre con una total actitud de idiota, la verdad acerca de su situación se justifica, porque este es en realidad un espía enviado por Enishi Yukishiro, quien financia desde las sombras la revolución de Makoto Shishio.



THE ビッグオー THE BIG O

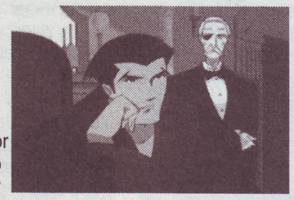
Olvidando el futuro

¿Que pasaría si la humanidad perdiera definitivamente la capacidad de recordar como funciona la tecnología que la rodea? Si un hecho extraño borrara toda la memoria y el mundo moderno tuviera que vérselas con un mundo que tiene aparatos que no comprende pero que aun usa. Y donde el poder recordar un poco significa el bien mas preciado, ya sea para el bien o para el mal. Acerca de la sobre vivencia en un mundo así y de como los seres humanos se las ingenian para hacer pillerías es que trata esta historia.

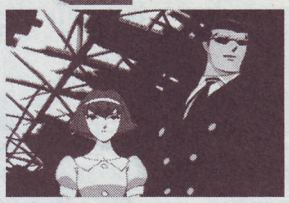
K'mil Encalada
Jorge Thomas

Esta serie vio la luz por primera vez el 13 de octubre de 1999 a través de la señal de cable privado Wowow, cadena que actualmente está a la vanguardia en lo que a transmisión de anime se refiere, entre otras cosas al sacar al aire a la exitosa Cowboy Bebop y muchas serie más que han sido tratadas en la sección Novedades de Masaka. Esto, en definitiva, coloca a este canal en la punta del género, sobre nombres conocidos de televisoras de señal abierta como TV Tokyo, Fuji TV o Asahi TV.

The Big O forma parte de una seguidilla de series policiales desencadenadas por el éxito de Bebop, pero ésta tuvo mayor suerte al ser lanzada sin cortes y en un horario privilegiado, todos los miércoles a las 7:00 de la noche, el inicio del llamado "Horario Prime".



Con un total de trece episodios, The Big O fue producida por el estudio Sunrise, quien después del éxito arrollador del cazarrecompensas decidió dar un giro algo radical y apostar temerariamente por una total innovación en cuanto a presentación visual. De este modo, el trabajo gráfico de la historia nos lleva más allá de lo que todos estamos acostumbrados a conocer como un anime. A primera impresión, nos parece más una obra de productores occidentales que una netamente nipona, al punto de emparentarla rápidamente con series como Batman y Superman, de la Warner Brothers.



Pero al margen de las similitudes, pronto nos daremos cuenta de que esta obra es una combinación muy peculiar entre el clásico argumento y diseño de personajes de las producciones norteamericanas y el trabajo argumental clásico japonés, dentro del género de los grandes mechas, al cual se ha vuelto con fuerza en los últimos tiempos. Así, el desarrollo de la historia tendrá como fondo una oscura ciudad, rodeada de personajes conocidos como el millonario justiciero (esta vez sin máscara y con propósitos más terrenales, como lo es el vil dinero), el mayordomo encargado de secundarlo en sus aventuras y mantenerle todos sus trajes limpios, el jefe de policía, presto a atrapar a los villanos, la bella joven en peligro y una parafernalia de artefactos de última generación, dignos de una película de ciencia ficción, pero con un extraño "sabor a viejo" en sus diseños, como si de improviso los antiguos autos de los 50s, 60s y 70s se hubieran convertido en piezas de alta tecnología. Y para desencadenar la ambientación, hay un hecho muy puntual: la humanidad ha perdido todas sus memorias, o quizás -para definirlo de una forma más sencilla- toda su capacidad de conocer y trabajar con tecnología.

No obstante, no todo será tan convencional, pues en The Big O tendremos algunos ingredientes extras y que definen al anime en relación con la animación occidental. Hablamos de los oscuros propósitos de los personajes, con motivos propios y secretas intenciones como regentes de cada una de sus acciones, todo ello rodeado de un ambiente de intrigas policiales a las que se sumará un aire de tensa calma por parte de una ciudadanía desesperada al no poder recordar su pasado, cosa que será aprovechada por otros tantos para beneficio propio.

Esta genial combinación se alimenta tanto de las producciones occidentales (como dijéramos, en especial de la Warner Bros.) y de la clásica línea argumental del género policial de los 70s y 80s, para mezclarlos acertadamente con un tratamiento visual novedoso y toda la técnica que Sunrise gusta de explotar en su trabajo. A todo esto se le agregan grandes robots propiedad del

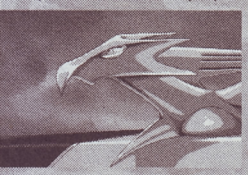
héroe para enfrentarse a su vez con los presentados por los villanos de turno, lo que sin duda nos hace recordar a los trabajos de Go Nagai. Y es que The Big O es una especie de gran homenaje a la "Edad Dorada", y quizás por esta razón gozó de gran acogida durante su transmisión.

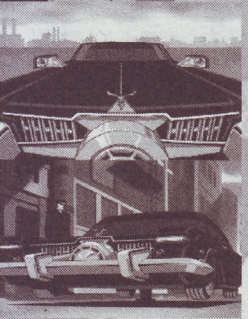
La idea original de la novedosa historia es el producto de la fructífera imaginación de Keiichi Sato y Kazuyoshi Katayama, jóvenes amigos que se conocen desde la niñez y siempre soñaron con llevar a la pantalla un gran proyecto que tuviera como protagonista a personajes similares a los que ellos veían cada semana a través de la TV. Tal es así que llegaron incluso a hacer una clasificación de sus mechas favoritos, dividiéndolos en Robots Fuertes, es decir, los repletos de armas modernas, tales como rayos caloríficos, láser, gigantescos taladros, ondas magnéticas, etc., calificación en la que encajaban de lleno ingenios como Mazinger Z, Jeeg, Ga Keen, etc. Y por otro lado, los Robots Reales, los que para defender a la Tierra utilizaban esencialmente sus propias manos, es decir, se agarraban con los enemigos a puño limpio, a lo Tetsujin 28.

Así, Katayama y Sato dedicaron sus esfuerzos para afinar todos los detalles de la producción con el fin de obtener un producto final sin comparación. Como ejemplo, pondremos que el diseño final de los personajes lo hizo directamente Kazuyoshi Katayama luego de un arduo trabajo, pues como se imaginarán es un poco difícil salirse de la línea de diseño clásica a la que nos tiene acostumbrado el anime, por lo cual hizo bastantes diseños previos en busca de una nueva forma visual. El color, por su parte, también resultó ser un trabajo único, pues la serie completa está tratada mayormente con una combinación de colores oscuros y mates (sin brillo). Según el pensar de los creadores, los colores brillantes y chillones típicos del anime le quitarían ese ambiente misterioso y sobrio, mezcla de un futuro sin rumbo y un pasado desconocido. Por último, cuenta con una acertada banda sonora, la cual se aleja -al igual que en Cowboy Bebop- de los típicos OST (Original Sound Track) de las series de anime, y se mezcla acertadamente con el ambiente impersonal y frío propuesto por la serie, con muchas piezas que nos parecerían incongruentes con el anime, pero con mucho sentido dentro del contexto de la trama en particular.

El Mecha

Ésta es una de las partes más importantes de la producción -en las propias palabras de sus creadores-, pues es aquí es donde volcaron todas sus ideas, aquellas que nacieron en su niñez a partir de las series que ellos mismos veían, poniendo especial cuidado en el detalle del diseño de los artefactos mecánicos. Por ejemplo, el automóvil de Roger (nuestro protagonista) inicialmente fue pensado como un vehículo de seis ruedas, pero luego Sato vio que iría mejor un auto normal, pero de grandes dimensiones. Así, para el diseño final, decidió hacer una mezcla entre un Griffin y un gran Cadillac, el último, por supuesto, de un color negro, acorde con el espíritu de su propietario.

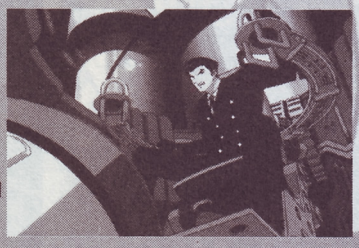




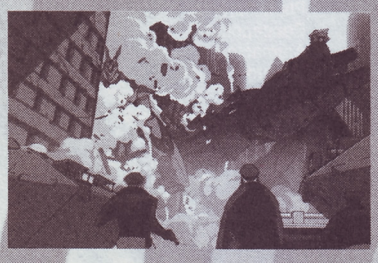
El automóvil no sólo le servirá a Roger para movilizarse, sino también será de gran ayuda en situaciones peligrosas. Bajo su reluciente capó esconde armas tales como ametralladoras, lanzacohetes, toberas de aceite para la pista, un dispositivo para girar 90 grados sobre su eje, etc., y todo esto con la posibilidad de ser operado a distancia utilizando un mando en el reloj que lleva Roger. Redondea el conjunto una coraza especial que cubrirá absolutamente todo, incluido los neumáticos. Sin lugar a dudas, se trata de toda una belleza para cualquier héroe que se precie de serlo y recordatorio ineludible del gran "Batimóvil" o del auto del "Avispón Verde", vehículos que hicieron las delicias de la generación pasada. Finalmente, se nota una clara preferencia en el diseño de todo lo mecánico por ese aire que tenían los diseños automovilísticos de los 60s.

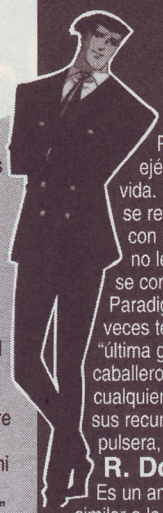
Pero aquí no es el auto de Roger lo más importante ni lo más impresionante, sino más bien los gigantescos robots de la serie, conocidos en general como "Megadeus". Roger Smith tiene secretamente en su custodia un poderoso megadeus llamado The Big O, con el cual se enfrenta a otros megadeus creados por las organizaciones criminales del medio; por esta razón es muy importante tener algo de memoria. Para el diseño del Big O, Keishi Sato se propuso llevar a la pantalla chica un robot con un diseño totalmente diferente, que aparentara una mezcla de varias partes de diferentes robots, con el resultado final y de simple vista de un gran robot con brazos y piernas desproporcionadamente más grandes, sin que ello afecte para nada el diseño actual al verse todo el conjunto como una sola unidad. Finalmente, Katayama le dio los toques finales rematando el diseño de la cabeza con muchas aristas, para que dé la impresión de tener diferentes expresiones, dependiendo del punto desde donde se observe. Y vaya que logró un robot impresionante.

Para la cabina del Big O, ambos coincidieron en diseñarla a manera de cuarto de control de un viejo avión militar, lleno de pedales y manivelas, muy mecánico y básico, prescindiendo de los complicados sistemas de cómputo que suelen simplificar el manejo de un robot y, para ser francos, quitan algo del "encanto" de un buen robot. Aquí, lo que se trató de lograr fue una especie de versión primitiva del típico esquema "maestro-esclavo" con el que se manejaban robots como el GunBuster. Dicho sistema tiene como centro un sillón que fue inspirado en los sillones de los consultorios dentales.



La idea general para crear un robot como el Big O es la de un módulo que se hiciera cargo de sus enemigos a puño limpio, razón por la cual se le acondicionaron un par de golpes especiales y una gran movilidad, pero cuidando de mantener una apariencia muy pesada y por tanto amenazadora. Lograr esto y al mismo tiempo mantener en equilibrio es tarea ardua sobre todo si tenemos en cuenta que las batallas se realizan al interior de una ciudad, en ruinas pero habitada. El resultado es notable: el Big O golpea a sus enemigos con mucha velocidad y los estrella contra los edificios, los cuales descuadra de sus cimientos. Casi podríamos decir que el Big O hace más destrozos en la ciudad que sus eventuales enemigos. La acometida principal de este "grandote" es un puñetazo directo acompañado de una gran descarga de aire comprimido desde un compartimiento detrás de su codo. La potencia del mismo es regulable y recibe el nombre de "Golpe de Martillo".





Roger Smith:

Joven y oscuro habitante de ciudad Paradigm. En el pasado formó parte del ejército, lo que marcó definitivamente en su vida. Llegó a obtener el grado de teniente, pero se retiró de la milicia para poder llevar una vida con mayor libertad, pues su carácter impulsivo no le permite seguir las reglas. Pronto, Roger se convertirá en el negociador de ciudad Paradigm, y para llevar a cabo su trabajo, muchas veces tendrá que utilizar ingeniosos recursos de "última generación". Tiene 25 años y es todo un caballero, pues sus maneras -aunque trate con cualquier criminal- siempre serán las mejores. Entre sus recursos más ingeniosos cuenta con su reloj de pulsera, útil para casi todo.

R. Dorothy Wayneright:

Es un androide de apariencia similar a la de la hija del doctor Wayneright, la cual murió hace 40 años, cuando apenas tenía 18 (cabe resaltar que el modelo logró recoger toda su belleza). Actualmente, es una mezcla entre ayudante y sirvienta en la residencia de Roger, al haber quedado en prenda como parte del dinero de una negociación. La R inicial de su nombre viene de Robot, y tiene como característica que, mientras no reciba una determinada señal, no aparecerá el brillo superior de sus pupilas, las cuales se mantendrán de color negro. Para ser una androide, Dorothy tiene un grado de conciencia muy elevado, y será capaz de opinar acerca de los gustos de su nuevo jefe con bastante sorna y desparpajo.

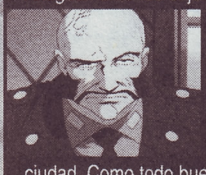
Norman Burg:

Es el mayordomo de Roger, pero en la práctica es más bien su secretario y amigo, y el encargado de que todo marche bien en casa durante la ausencia del joven negociador. Muestra una actitud gallarda y muy callada, es muy recto en su comportamiento al igual que Roger y muy profesional en todo lo que hace. Además, es quien conoce a la perfección la mecánica de los ingenios propiedad de Roger, y dirige al Big O en su plataforma de lanzamiento cuando su amo lo necesita. Tiene 54 años y parece ser poseedor de segmentos importantes de "memoria".

Angel:

Mujer cuyos verdaderos datos sobre edad y nacionalidad son desconocidos. Se presentó inicialmente ante Roger como Casseey Jenkins, y le ofreció el trabajo de una negociación con una planta eléctrica que estaba paralizada. Al parecer, ella busca en realidad una parte de memoria, pero sus verdaderas intenciones no son claras. Siempre parece estar del lado de Roger, o por lo menos muy cerca. Lleva en la espalda un par de cicatrices... a la altura de donde suele nacer un par de alas de ángel.

Dan Dastun:



Comandante del policía militar de la ciudad Paradigm. Antiguamente fue el jefe de Roger, a quien conoce desde hace mucho tiempo y a veces llama "teniente". Esto siempre molestará al negociador, pero igual serán buenos amigos. Dan siempre lo frecuentará, aunque desconoce que Roger es el piloto del megadeus que suele destruir la ciudad. Como todo buen militar con una sólida formación, Dastun es tosco en su trato con las personas pero tiene un alto sentido del deber, hasta el punto de arriesgar su propia vida en bien de los demás. Tiene 47 años y siempre luce con orgullo su insignia de policía militar.

Invócalo en el nombre de Dios

La historia se desarrollará en lo que actualmente es América del Norte, más específicamente en los restos de lo que fuera conocido como la ciudad de Manhattan y que ahora es llamada "Paradigm City". Hace 40 años sucedió un acontecimiento en los subterráneos de la ciudad que marcaría definitivamente la dirección del ser humano con respecto a su futuro, y como resultado de tal "acontecimiento" todos los habitantes del mundo perdieron sus memorias. Esto tuvo un resultado catastrófico, pues, si bien las personas viven "pacíficamente", no saben cómo generar electricidad ni reparar los desperfectos en los generadores, por lo que la vida como se conoce sólo se pudo mantener en las grandes capitales de los países más avanzados, y con mucha dificultad. Huelga decir que, si lo poco que aún funciona se detiene, no habrá forma de hacerlo andar nuevamente, sin importar la cantidad de dinero que se tenga.

Así, la población sobreviviente terminó habitando en los llamados Domos, únicos lugares en el mundo en los

que aún se puede encontrar algún resto de civilización como la conocemos, es decir, con tecnología operativa. Dada la situación, el decaimiento de la sociedad y lo difícil que resulta para la policía mantener el control, estos domos se convierten en campo propicio para actividades criminales de todo tipo, y no tardan en volverse lugares peligrosos.

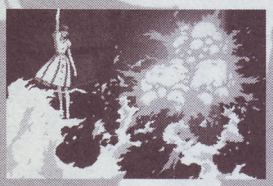
Sin embargo, encontraremos algunas pistas de lo que sucedió hace 40 años, pues al margen de todo aún quedan restos de "memoria"; eso sí, sólo pueden acceder a ella personas con mucho poder económico o grandes personajes relacionados con la política y el poder, y dicha información es utilizada casi siempre en beneficio propio. Dentro de este enmarañado estado de cosas, la historia nos llevará a conocer la vida y aventuras de Roger Smith, apodado "El Negociador", un oscuro personaje que radica en Paradigm City y cuya vida es todo un misterio, pues tanto su fortuna como todas las maravillas tecnológicas con las que cuenta para su peligroso trabajo son de manufactura única. Vive solo en un inmenso edificio y bajo él se encuentra el hangar del Big O; nadie en la ciudad sabe que él lo pilotea.

Pronto conoceremos que Roger se desempeñará literalmente como un negociador, solicitado generalmente

por grandes empresarios que son víctimas de los más extraños robos, secuestros, extorsiones y demás. Roger, tanto para su trabajo como para su vida personal, contará con la valiosa ayuda de su fiel mayordomo Norman, quien ha estado a su lado desde hace mucho tiempo y conoce todos los secretos de su amo. Es además quien da mantenimiento a todos los aparatos de Roger, incluidos el propio Big O y su auto.

Un buen día, Roger será contactado por un acaudalado empresario llamado Miguel Soldano. Éste ha sufrido un duro golpe, pues un grupo de villanos ha secuestrado algo muy preciado para él. Como es de esperar, Smith llevará a cabo una limpia negociación con los criminales. Sin embargo, luego del canje de la secuestrada, aparecerá el interesado, quien muy molesto le dirá que ha fallado, pues la mujer que le han dado a cambio de la recompensa no es Dorothy, su hija, sino un simple androide a quien él ha confundido con una persona real.

Esto hará que el intermediario tome las medidas del



caso, y dejará a los delincuentes sin el botín, pues aun siendo criminales deberían actuar con principios. Más tarde, al llegar a casa, Roger se dará con la sorpresa de que el androide lo espera. Ésta se identifica como Dorothy Wayneright, y le pide ayuda, pues al parecer está en peligro y necesita protección, Roger, un poco más interesado en el caso, decidirá conocer más de él y se dirigirá a las instalaciones de Industrias Pesadas Soldano, pero sólo llegará para ver morir al empresario mientras es víctima de una emboscada.

Posteriormente, recibirá la noticia de que un gigantesco robot está atacando la fábrica de billetes de Paradigm City, y acudirá de inmediato. Al llegar y dado el tamaño del atacante, no le quedará más remedio que pedir refuerzos a Norman bajo la forma del Big O, el cual aborda a salvo de la mirada de los demás, en medio de la destrucción generada por éste genera al emerger desde el suelo.

La policía -para variar, inefectiva a la hora que se la necesita- ve impotente la batalla que se desarrolla entre los megadeus, los cuales arrasan con los edificios circundantes. Con todo, Roger vence y comprende la verdad: lo que Soldano estaba buscando en realidad era este robot con el que lucha, al que Dorothy llama "Hermana". Ante la derrota del otro robot, llamado Dorothy I, desaparece Dorothy II y se plantean los secretos de la serie. ¿Cómo y quién creó a Dorothy I y II si en la actual condición de la humanidad es casi imposible? ¿Quién posee un fragmento de memoria semejante? ¿Y de dónde sacó Roger al Big O?

Poco a poco, la serie nos irá atando los cabos de estas interrogantes mientras lleva adelante su trama y nos presenta nuevos personajes. De esta forma, Roger queda envuelto en la búsqueda más importante que se haya hecho antes en la historia de la humanidad: recuperar la memoria.

Cast:

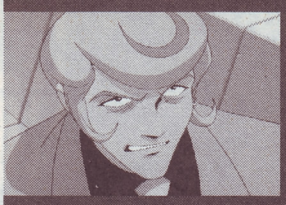
Roger Smith: Ju Miyamoto
R. Dorothy Wayneright: Akiko Yashima
Angel: Emi Shinohara
Norman Burg: Genma Kiyokawa
Dan Dastun: Tetsunori G
Beck: Yoshinori Ootsuka
Big Ear: Yoshimasa Tsuji
Dale: Yasushi Ishii

Staff:

Planeamiento: Sunrise
Concepción: Keiichi Sato
Animación: Chiaki J. Konata
Libretos: Chiaki J. Konaka
Kazuyoshi Katayama
Diseño de personajes: Keiichi Sato
Director: Kazuyoshi Katayama
Directores de arte: Tai Ota / Hiro Katoo
Definición de color: Yumiko Katayama / Tomoe Nakari
Edición: Tomohiro Tsurukari
Producción de Musica: Keiichi Nosaki / RCA Victor
Director de sonido: Yota Tsuruoka
Supervision general: Keiichi Sato
Asistente de producción: Hisatoku Kokusaki
Producción: Bandai Visual / Sunrise

Beck:

Es el líder de los villanos que raptaron a la señorita Soldano, y a la larga se convertirá en un buen rival para



Roger, aunque difícilmente lo supere. En más de una ocasión sus planes serán efectivos, pues, aunque no lo demuestre, no operará solo sino bajo las órdenes de un superior. Tiene 22 años y siempre se le verá de traje y con un arete. A su propio parecer es de todo un adonis, razón por la cual siempre tendrá un peine en el bolsillo y a la mano.

Miguel Soldano:

Tiene 58 años, es el gerente general de Industrias Pesadas Soldano y todo un hacedor de dinero. De carácter conservador, tiene como principal característica que en ambas manos tenga un total de ocho anillos. Sin embargo, con esa apariencia de noble anciano, estará metido en más de un negocio sucio, gracias a los cuales ha amasado su gran fortuna. En el pasado, el negocio con Beck y el Dr. Wayneright la construcción de las "Dorothy", operación para la cual puso el dinero y el ambiente de trabajo. La idea de la primera Dorothy fue concebida como condición previa que puso el Dr. Wayneright para construir luego el megadeus.

Dr. Timothy Wayneright:

Es el verdadero creador de Dorothy, y ésta lo considera como su verdadero padre. Sin embargo, cómo fue que logró tener acceso a los secretos de esa tecnología es un verdadero misterio. Tiene 72 años. Luego de perder a su hija, tiene la oportunidad de construir una sustituto a cambio de hacer un megadeus. Pero Soldano se queda con el androide al tiempo que Beck le quita el megadeus. Es tanto el afecto que tiene por la hija muerta que programa en el androide todas las características de ésta, como cantar y tocar el piano.

Big Ear:

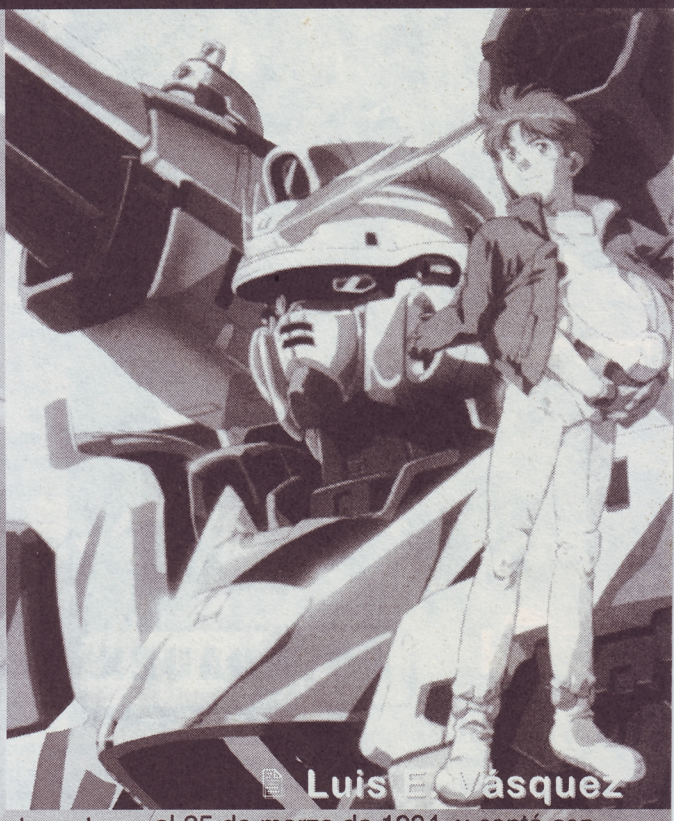
Este singular hombre, que aparentemente es un parroquiano del bar "La Taberna", es en realidad un informante especializado de origen judío a quien Roger acudirá eventualmente. Será el único que le brindará la información exacta que necesite, pues siempre está al tanto de las últimas novedades en el mundo del hampa. Además de conocer a Roger desde hace bastante tiempo, lo admira y siempre sigue sus casos con gran atención. Tiene 49 años.

Dale:

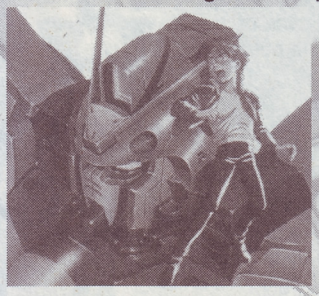
Es el dueño del bar "La Taberna", punto de reunión de Roger y Big Ear. Aunque parece ser antiguo conocido de

Roger, nunca intercambian palabra alguna; aun así, Dale siempre lo recibe entregándole su bebida favorita. De actitud siempre parca y callada, parece ser que lo único importante en su vida es atender bien a los clientes regulares del negocio. Tiene 38 años y siempre estará detrás de su mostrador dispuesto a servir un buen trago.

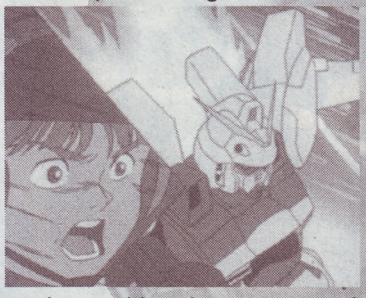
Regreso al hogar (U.C. 0153)



La última encarnación de la mítica serie, en cuanto a la cronología de la Centuria Universal, resultó ser una de las series más pintorescas de la saga, pues, tras duras críticas iniciales, se fue ganando poco a poco el reconocimiento de los fanáticos más acérrimos de Gundam.

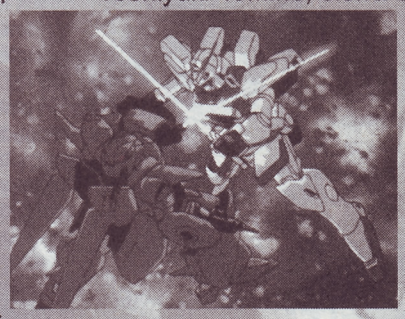


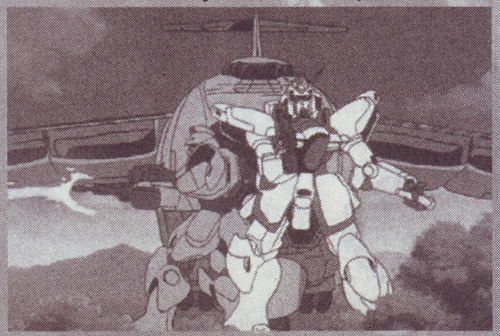
Luego de la batalla con Crossbone Vanguard, una decadente Federación de la Tierra (casi sin fuerzas de combate, en su mayoría destruidas tras el fracaso de la campaña contra los piratas coloniales) ha cambiado la ubicación de sus cuarteles generales a la luna para reorganizarse, con lo cual dejan desprotegida a la Tierra contra cualquier revolución.



Con un poder casi inexistente y un planeta en crisis debido a las frecuentes guerras a lo largo de la Centuria Universal, la humanidad ha pasado a ser casi una nulidad, invadiendo recursos y territorios en busca de su propia supervivencia. Es así como un movimiento político de ultraizquierda, conocido como el Imperio Zanscare, toma el poder en las colonias y luego se expande hasta la Tierra, hecho que la Federación no puede impedir, aunque la presencia de un movimiento de resistencia civil llamado la Liga Militar reorganiza a las agonizantes y desordenadas fuerzas federales para enfrentarlos, convierte al planeta en su campo de batalla y lo vuelve un total desastre. Usando al grupo de ataque especial Yellowjacket (comúnmente conocido como B.E.S.P.A), el Imperio Zanscare toma la mayor parte del planeta, especialmente Europa Occidental, sin encontrar mucha resistencia por parte de la Federación o la Liga Militar. Es ahí donde, por azares del destino, Uso Ebing, un niño de apenas 13 años, se cruza en dicho enfrentamiento. Ayudando a la piloto Marvette Fingerhut, Uso queda "enlistado" como piloto del nuevo LM312V04 V (Victory) Gundam, en reemplazo de Marvette hasta que se recupere, aunque su habilidad a los mandos del nuevo Gundam lo dejan como piloto exclusivo de éste. Secundado por el escuadrón Camion, una unidad formada en su mayoría por pilotos mujeres y voluntarios civiles, más el grueso de las unidades Federales aún existentes, Uso inicia una carrera por salvar lo poco que queda del gobierno de la Federación Terrestre, al tiempo que lucha por un futuro de paz, una paz que, luego de 100 años o más de historia en la Centuria Universal, parece casi imposible.

Contando con la participación de la mayoría del grupo original que trabajó en la primera saga, más el aporte del diseñador de personajes Hiroshi Osaka, Junya Isahigaki (Gaogaigar) para el diseño de mecha, Kunio Okawara y Hajime Hatoki, Kido Senshi V Gundam fue emitida desde el 2 de abril de 1993 hasta el 25 de marzo de 1994, y contó con 51 episodios. Dirigida por el propio Yoshiyuki Tomino, cierra con broche de oro la cronología de la Centuria Universal como se dijo al principio, y fue la última de las series Gundam que tuvo a todo el equipo original de producción (hasta el ingreso de la recientemente estrenada A Turn Gundam). Su acogida, pese a tener un inicio realmente muy incierto, fue posible gracias a lo novedoso de su argumento, el cual regresa al Gundam a la Tierra, un lugar que habían olvidado hacía ya buen tiempo.



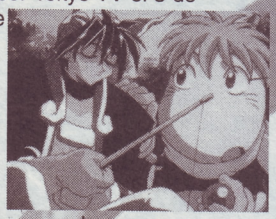


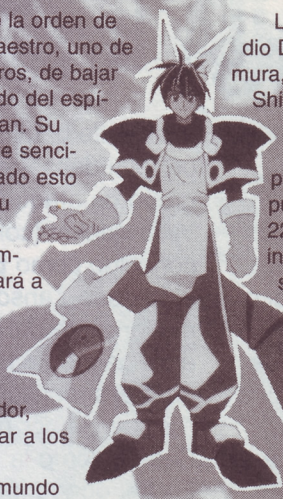
NOVEDADES

Caminando entre humanos

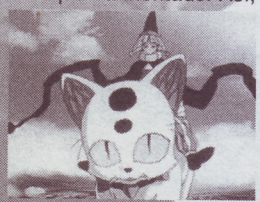
HOSHIN ENGI

Esta historia, cuyo original en manga se publicó en la revista semanal de Shonen Jump, fue llevado a la animación por Tokyo TV el 3 de julio de 1999 hasta el 25 de diciembre del mismo año, para completar 26 episodios. La trama nos lleva a una ilusoria China del siglo XI, a finales de la dinastía In, donde el emperador del tiempo y la prosperidad, Chuuou, cayó embelesado por una hermosa mujer de nombre Dakki. Ninfa con un corazón lleno de maldad y cuya máxima y auténtica arma es su inteligencia, Dakki convirtió al emperador en un títere, cuyos hilos mueve a su antojo, y de esta manera dominó el reino de Oocho. La nueva coyuntura ha hecho que humanos, magos, hadas y vecinos del mismo reino peleen por acabarse entre sí. En auxilio del mundo de los humanos, específicamente en los cielos, se planea la ejecución de algo que llaman "El Gran Plan del Sello de los Dioses", consistente en sellar a los malvados magos esparcidos en la Tierra. A cargo de esta empresa se halla Taikobou Nozomu, quien recibe la orden de Genshi Tenson, su maestro, uno de los tres magos maestros, de bajar a la Tierra acompañado del espíritu bestia Suupuu Shan. Su misión resulta bastante sencilla (Dónde he escuchado esto antes...), pero Nosomu es tan torpe como poderoso, por lo que cumplir el objetivo empezará a complicarse. Usará al pobre Suupuu Shan como medio de transporte en su condición de dragón volador, en tanto tratan de sellar a los magos.





Las bases de este mundo no son tan diferentes de lo que usualmente se ve en las historias de leyenda: los magos, por ejemplo, cuentan con un gran poder para sembrar el caos, pero claro, éstos no serán los únicos. Para el contraataque, ciertas partes contarán con armas como el Paobe, técnica que usa la misma energía del usuario y lo canaliza en la batalla. Tendremos también a los espíritus cuyos cuerpos no han sido destruidos y que pueden ser devueltos a la vida, así como la creación de seres míticos, como las hadas, a partir de objetos y vegetales, gracias al constante baño de la luz del sol por cientos de años. Semejante estado de cosas es común en este simpático lugar. Al principio, derrotar a los 365 magos bajo las órdenes de Dakki -incluyendo a Ookijin y Kokibi, sus hijastras- fue la primera opción de los dioses, pero como la labor resultaba muy difícil, se optó por sellarlos permanentemente en un mundo alterno creado por las mismas deidades. Claro, uno de los puntos de interés en la historia es la posibilidad de que no sólo entren los 365 magos negros, sino también uno que otro mago blanco y alguna hada; incluso, se espera que sobre un poco de espacio para toda la humanidad; con los dioses nunca se sabe. Además, tenemos en la historia a Shinkou Hyo y Kokuten ko. El primero es un mago de poder considerable y el otro que lo acompaña siempre es un enorme gato llamado "El Tigre de los Puntos Negros", el cual tiene la gran capacidad de ver a millas de distancia y sobre el que va montado. Así, ambos pasean por el mundo narrándonos algunas de las cosas que van pasando en este conflicto total entre dioses, humanos y seres espirituales.



La producción estuvo a cargo del estudio Dean bajo la dirección de Junji Nishimura, conocido por obras como Taiho Shichauzo y Ranma 1/2. Hoshin Engi suscitó mucho interés desde su aparición en manga y no causó gran sorpresa encontrarla entre los primeros puestos en dos categorías dentro del 22do Anime Gran Prix. Dicho interés se debe a los orígenes sobre los que se basó, una literatura clásica y milenaria de la China del mismo nombre. Ésta se unió a dos obras del mismo género como "Mikunishi Engui"y "Saiyuki", y juntas llevaron el pomposo título de "Las Tres Grandes Novelas de Misterio de la China", escritas aprox. en el siglo XVII en la era Mei, con autor o autores desconocidos. En la línea de Saiyuki, se ha estrenado recientemente una serie de TV que iremos comentando en esta sección, pues ya ha empezado a cobrar bastante éxito e interés.

Staff

Director: Junji Nishimura
Producción: Studio Dean
Libretos: Senji Kuyama, Hiroji Ueda, Junko Tomioka

Cast

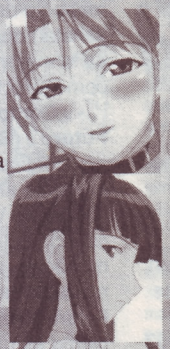
Nozomu: Hiro Yuuki
Suupuu Shan: Hiroichi Masukawa
Dakki: Yumi Kakazu

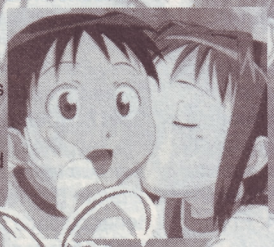
La verdad acerca de los chicos y las chicas

Love Hina

Hablemos de shoujo. Éste es escrito casi siempre por mujeres y para mujeres, y respecto de lo último no son pocos los varones que gustan de las páginas dulces y rosadas que brotan de una historia de romance. Por otro lado, una de las temáticas más clásicas del shoujo es la de los amores entre jóvenes, mezclados con los estudios y la vida de la siempre infaltable patota. Love Hina es una historia de ese rubro, pero con una muy pequeña peculiaridad: esta vez, el autor de todo el tinglado amoroso de enredos y situaciones cómicas -con un amor que parece no concretarse nunca- es un varón, el mangaka Ken Akamatsu. En su obra se basa la serie de TV del mismo nombre, y la historia ha logrado conquistar y cautivar el mercado japonés. Asimismo, ha generando una tremenda expectativa sobre cómo va terminar, y el manga ya cuenta con siete volúmenes publicados. El haber sido escrita por un hombre le da una nueva perspectiva a la historia: el centro sigue siendo de amor, pero tomado desde el punto de vista de su protagonista masculino.

Pero entremos de frente a los hechos. De niño, Keitarou Urashima tenía una pequeña amiga (la única que ha tenido en toda su vida), y ella le dice que las personas enamoradas que entran a la "Todai" (Tokyo Daigaku, o sea la universidad de Tokio) encontrarán la felicidad. Poco después, la niña se muda y, en su alejamiento, le recuerda a Keitarou lo que hablaron de la Todai y le dice que algún día se buscarán ahí. Años después, y llegado el momento, Keitarou siente el ferviente deseo de ingresar a la Todai cueste lo que cueste para buscarla, casarse con ella y ser felices para siempre, deseo muy loable, por cierto. No obstante, hay dos pequeños inconvenientes. Uno, es la segunda vez que postula y no ingresa, y dos, ya no recuerda ni el nombre ni la cara de su añorada amiga, la misma que ahora debe ser una jovencita. Su familia, harta de tanto verlo postular y no ingresar, termina enviándolo a casa de su abuela Hina (en la localidad de Hinata) a pedido de ésta, pues tiene unos baños termales y, como quiere descansar un poco, desea que su nieto se haga cargo del lugar como administrador. Ello, mientras estudia para ingresar. Keitarou parte hasta los baños termales y en ese momento la vida se le pone a cuadritos. Efectivamente, llega y descubre de una manera bastante brusca y dolorosa que en realidad se trata de un dormitorio de chicas frecuentado por el más dispar grupo de jovencitas. Ellas son Mitsune, una despierta y algo pícara muchacha aficionada a la diversión y las fiestas, Motoko, seria y callada practicante de kendo que va en preparatoria, y las pequeñas Kaolla Su, de ascendencia india y revoltosa de carácter, y Shinobu, totalmente opuesta al ser sumamente callada y taciturna. Completa el cuadro la llamada a ser la pareja de nuestro despistado protagonista: Naru Narusegawa, una bella jovencita, muy estudiosa, pero de carácter muy volátil, que siempre golpeará primero y preguntará después, y, por supuesto, el objeto de los golpes será Keitarou. Curiosamente, ella también está postulando a la Todai, aunque no quiere decir por qué. Además, se queda en la casa Haruka, tía de Keitarou, para que haya alguien responsable. Nuestro pobre muchacho queda así expuesto a una gran andanada de golpes y situaciones con las chicas que viven y frecuentan los baños termales, mientras intenta encontrar a la futura mujer de su vida. Todo parece indicar que Naru es la más indicada para esa plaza, y así se entabla la típica relación japonesa, nunca revelada hasta la llegada de Mutsumi Otohime, quien es físicamente idéntica a Naru, salvo por su pelo más oscuro. Asimismo, es igual a Keitarou en comportamiento e inteligencia. Para enredar un poco más la historia, dice postular a la Todai pues desea encontrarse con alguien allí. Y claro, esta historia tiene su mascota, que resulta ser una tortuga que vuela, regalo de Mutsumi, llamada Tama-chan (esferita).





Últimamente, las revistas de anime japonesas andan preocupadas en descubrir cuál de estas chicas es la elegida de Keitarou; incluso publican índices porcentuales de probabilidad para una u otra. Por supuesto, Naru y Mutsumi son las que tienen el 80 y 75% de probabilidades de ser al final la que cumpla la promesa de encontrarse con Keitarou en la Todai y ser feliz, claro está, si ingresa Keitarou. Semejante incertidumbre se debe a que tanto el manga como la serie de TV de Love Hina aún no terminan. La serie de TV empezó a transmitirse en Tokyo TV el 19 de abril último y en la actualidad ya ha superado los veinte episodios, transmitidos a las diez y media de la noche. Se trata de una serie fresca, divertida, romántica y con bastantes chicas que corren en toalla y buscan asesinar a Keitarou por haber entrado donde no debía, ver lo que no debía o poner sus manos donde no debía, lo que asegura diversión para ambos sexos. Y Hideaki Anno decía que el shoujo no tenía futuro...

Staff

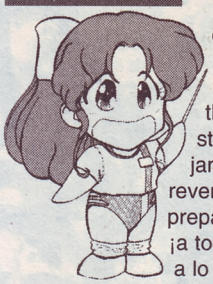
Director: Ryoaki Iwasaki
Diseño personajes: Makoto Uno
Prod. Animación: Xebec

Cast

Keitarou Urashima: Yuuji Ueda
Naru Narusegawa: Yui Horie

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

La pregunta rara de este mes tiene a este perrito bastante confundido. Prometo portarme bien y no hacer huecos en el jardín de los Miyazawa, pero por favor, ¡piedad!. Por otro lado, tenemos datos muy interesantes en nuestra sección. Si tienes una pregunta, ¡escríbela y mándala!



- ¿Qué es lo que dicen al comenzar el opening de Bebop? (Socio No 2147)

- "I think it's time we blow this scene, get everybody the stuff together. Ok, 3, 2, 1, Let's jam!" (Creo que es hora de reventar el escenario; que todos preparen las cosas... Ok, 3, 2, 1, ¡a tocar!). Sin duda, un inicio muy a lo Bebop.

- ¿Cuantas películas tiene Project A-Ko? (Socio No 2024)

- La filmografía de Project A-Ko es como sigue: primero hay una película, altamente impredecible y muy divertida; luego una OVA de tres episodios que continúan la historia, pero lamentablemente no son tan buenas como la película. Luego está una OVA de más de dos episodios llamada Versus, que nos traen las versiones de otro universo de las protagonistas.

- ¿Hay algo aparte de la serie de TV de los Gatos Samurai? (Socio No 708)

- Creo que ya respondí esto antes, en fin. Aparte de la propia serie de televisión, sólo hay un volumen de manga recopilatorio. Una cosa curiosa por comentar acerca de Kyattou Ninden Teyandee: tiene quizás el mejor trabajo de adaptación y doblaje que se haya hecho de una serie de anime para el mercado latinoamericano, y ésta es una opinión casi unánime.

- ¿Cuál es la filmografía de Lupin III? (Socio No 2611)

- Es una pregunta verdaderamente difícil, en especial si tenemos en cuenta que Lupin III es uno de esos personajes clásicos y muy queridos en Japón, con un manga que data de 1967 y una serie de TV de 1971. Esperando no patinar en la respuesta, hay tres temporadas de la serie de TV: Lupin III, New Lupin III y Lupin III - Part III, que suman en total 228 capítulos. Luego hay siete películas para cine: "La extraña estrategia psico-kinética", "El misterio de Mamo", "El castillo de Cagliostro", "La leyenda del oro de Babilonia", "La conspiración del clan Fuma", "¡Al infierno con Nostradamus!" y "¡Vivo o Muerto!". Luego tenemos diez películas para televisión: "Walther P.38", "El secreto de Twilight Gemini", "La cacería del tesoro de Harimao", "La espada mística que podía cortar el acero", "Órdenes de asesinar a Lupin", "De Rusia con amor", "El diccionario de Napoleón", "Los papeles de Hemingway", "Adiós, adiós Libertad - Comienza la emergencia" y "La Guerra de un dólar", la cual fue estrenada en abril de este año. Finalmente, está la OVA titulada "Lupin III: El archivo secreto", que tiene dos volúmenes con cortos previos, openings y endings. Por cierto: respecto de todas las películas, los aficionados señalan que "El castillo de Cagliostro" (1979) es la mejor de todas, y curiosamente tiene como director a Hayao Miyazaki.

- ¿Cómo se llama la mamá del Capitán Futuro? (Socio No 2462)

- Confieso que este perrito se rió con esta pregunta al escucharla por primera vez en "Otaku no Video - 1982", y me reí más fuerte cuando este amable socio hizo la pregunta y la mandó en su encuesta. Era apenas un cachorro cuando tuve la oportunidad de ver Capitán Futuro todas las mañanas por Canal 4. El problema es que, siguiendo mi procedimiento perruno de preguntar "por si las moscas", tuve que dejar de reírme. La mamá del Capitán Futuro se llama Diana. Pero existe una contradicción, pues en la película se le llama Sara. Estos nombre se menciona como los de la madre del Capitán Futuro. Bueno, Sara o Diana; la cosa es que, por más inverosímil que nos parezca, es una pregunta respondible al fin y al cabo. Esto me enseñó dos cosas: una, debo reírme menos, y dos, sé menos de anime de lo que pensaba. Y por favor, a esos socios que me andan preguntando por el nombre de la mamá de Goku (poco original) o el color de ojos de Bardock, abstenerse en lo posible, so pena que el hígado de quien les ladra se vuelva paté antes de tiempo.

- ¿Qué es sentai? (Socio No 1658)

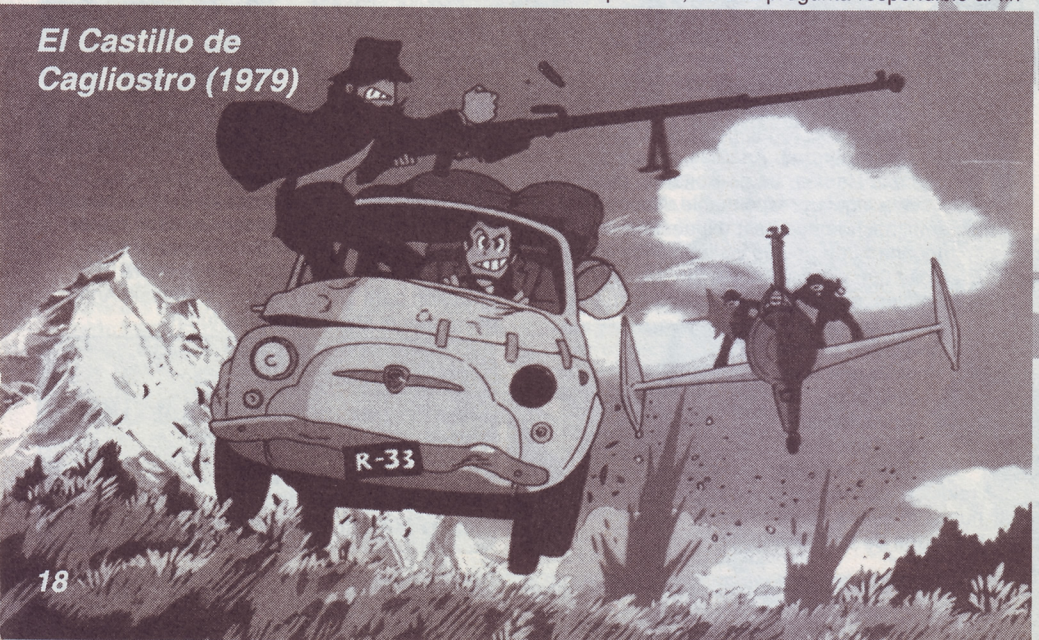
- Para explicarlo de la manera más didáctica posible... ¿Alguna vez han visto Power Rangers, VR Troopers, Jiban, Ultraman, Sankuokai, Monstruos del espacio, etc, etc, etc? Bueno, eso es sentai. La palabra "sentai" se puede traducir como "equipo de combate".

- ¿Es cierto que existe Dragon Ball GT 2, tiene 25 episodios y no fue hecho por la Toei? (Socio No 2033)

- (Ay, Dios...) ... No, no es cierto, empezando por que todos los derechos de animación de Dragon Ball le pertenecen a Toei. Un consejo, tener cuidado con lo que nos dicen o escuchamos decir, y sobre todo no regar bolas. Hay gente que tiene la vocación de decir mentiras sólo para impresionar. Una sola cosa quedó por ver de Dragon Ball GT, y es su especial de TV llamado "Goku Gaiden", ubicado temporalmente entre la primera y segunda parte de Dragon Ball GT. Este especial nos presenta a un tataranieto de Goku, cuidado por una viejísima Pan, que debe buscar nuevamente las elusivas esferas del dragón para salvar a su abuelita. Encuentra entonces la cuarta esfera precisamente donde empezó toda la historia, la casa de Goku en la montaña Paozu. Dicho especial de TV fue exhibido en abril de 1998 en la quinta reunión de Club SUGOI.

- ¿Van a pasar la película de Cowboy Bebop? (Socio No 944)

- De momento, la película de Cowboy Bebop no ha sido estrenada en Japón, pues todo parece indicar que no está terminada aún. No se sabe absolutamente nada de ella ni de su trama, salvo que se conecta a la serie de TV como una aventura independiente, debido principalmente al tipo de final de la serie original. La película -que ojalá no lleve un título tan raído como Cowboy Bebop The Movie-, es producida por Studio Bones, el mismo que produjera el filme de Tenkuu no Escaflowne "Una chica en Gaea". Y ya que hablamos de eso, se espera a fines de este año -o sea, en un par de meses-, el estreno para video de la



LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Por qué no responden las preguntas raras del mes? (Socio No 2350)

película de Escaflowne. Significa que, apenas estrenada, los socios del club podrán verla en sus reuniones con la habitual calidad de audio y video de Club SUGOI.

- ¿Hikaru Ichijo y Misa Hayase (Macross) tienen hijos? (Socio No 1963)

- Para todo lo que es Macross y estrictamente material de origen japonés, la respuesta es simple: NO. Pero en EE.UU. se hicieron muchas historias alternas y continuaciones de Robotech (ojo con eso), y en ellas sí se llega a mencionar el nacimiento de muchos hijos en muchas de las parejas de la serie. Tales continuaciones buscaron darle una mejor unidad argumental a ese mamotreto que conocimos como Robotech -obra y gracia de Carl Macek-, con resultados tan malos como los de la serie misma. Pero ello no nos incumbe a nosotros, pues ésta es una revista de manga y anime, creaciones japonesas.

- ¿Cuántas OVAs componen Vampire Hunter? (Socio No 2084)

- Vampire Hunter es una serie OVA que tiene cuatro episodios y ha sido exhibida íntegramente en Club SUGOI.

- ¿Por qué los canales de televisión dejan de transmitir series de TV como Rurouni Kenshin, Slayers, y por el contrario repiten hasta el hartazgo series como Pokémon? (Socio No 2865)

- La explicación es la misma para ambos casos. El anime que llega hasta nosotros no lo hace de primera mano, pues, como todos sabemos, está doblado en nuestro idioma por cuenta de países como México, EE.UU. o Venezuela. Si tenemos suerte, sólo habrá un doblaje y por tanto una sola pérdida de fidelidad por traducción, pero si no, tendremos primero un doblaje previo en EEUU y luego el doblaje normal, que sumado a las censuras, recortes y agregados, terminan llevando a los diálogos originales -y por ende a los argumentos de nuestras series favoritas- al tacho. Volviendo a la pregunta, series como Pokémon, o más recientemente Digimon, tienen una peculiaridad: aún se siguen transmitiendo en Japón. Por tal razón, los derechos se venden por bloques o temporadas y sobre eso se hace el doblaje. Así, hay que esperar a que un nuevo bloque esté disponible y la televisora lo adquiera e incorpore a su programación; mientras tanto, dale y dale con la repetición. Pero en todo esto hay una explicación más sencilla: si una determinada serie no rinde lo suficiente de rating, la televisora ya no comprará lo demás.

- ¿Qué es un "moonie"? (Socio No 288)

- "Moonie" es un vocablo inglés empleado para "señalar" a cualquier individuo (sin miramientos en raza, sexo, credo o condición social) que se confiese seguidor de Sailor Moon en cualquiera de sus encarnaciones. Un par de "moonies" conocidos de Club SUGOI son Waldo Kohler (el rajón de SUGOI) y su seguidor el Oso Panda (el rajón de MASAKA). En el argot futbolístico, se les asocia con el Deportivo Municipal ("¡Echa, Moonie!").

- ¿De qué trata "Those who hunt elves"? (Socio No 733)

- Esta serie, cuyo nombre original es "Elfu wo karu mono tachi" y su traducción cristiana "Aquellos que cazan elfos", es otra de esas peculiares historias de Satoru Akahori. Por si no lo reconocen, Akahori es también el creador de Saber Marionette. Luego de doce episodios de TV, la historia se continuó en un juego de OVAs, y su versión en papel cuenta con 10 volúmenes. La premisa es sencilla. Celsia, una poderosa elfo, crea un hechizo máximo y sin querer fusiona su mundo con el mundo humano. Consecuencia de esta acción, trae a tres personas: un experto en artes marciales, una actriz y una colegiala fanática de las armas. Ellos tendrán que ayudar a Celsia, convertida en perro por equivocarse con el hechizo, a buscar los cinco fragmentos del mismo, roto y esparcido, si quieren regresar todo a la normalidad. Para movilizarse, contarán con la ayuda de un tanque con espíritu de gato. El procedimiento de cacería también es simple: como el hechizo disgregado se halla adherido al cuerpo de las elfos, es necesario desnudar a cada una de ellas para recomponerlo. Por cierto, el manga aun cuando es idea de Akahori es dibujado por otro artista, algo que Akahori hace siempre.

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (vídeos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Al cierre de esta edición, funcionan locales de CADENA SUGOI en:

LIMA METROPOLITANA

Cercado: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219 Tel 971-2922
Jr. Cotabambas 223 (Librería Dago) Tel 426-1000
Jesús María: Horacio Urteaga 1271 (esq. Pl. San José) Tel 919-7351
La Molina: Alameda del Corregidor 2212, La Ensenada Tel 856-2132
La Victoria: Sebastián Barranca 1591, Stand A1 Tel. 965-8753
Magdalena del Mar: Jr. José Valencia 435, tienda 243 Tel 948-1409
S.J. de Lurigancho: Las Ortigas 958, Urb. Las Violetas Tel 324-2332
Surco: Av. Benavides 4125, 2do piso Tel. 449-4003
Av. El Sol 179, Urb. San Roque
Bolognesi 175 B
San Miguel: La Mar 2275, Gal. Shopping Center 58 Tel. 464-6247

INTERIOR DEL PERÚ

Arequipa: C.C. Panorámico, tienda 219 Tel 20-1601
Siglo XX 120, C.C. La Gran Vía 213 Tel 43-7231
Cusco: Av. Venezuela 1-8, Urb. Quispicanchis Tel 24-1017
Chimbote: Urb. 21 de Abril, B-24-11 Tel 32-4739
Huancayo: Jr. Tarapacá 335 Tel 23-4450
Iquitos: Pevas 219 (Comercial Nelly Dania) Tel 22-2550
Moquegua: Moquegua 989 (Librería Damphir) Tel 66-7492
Piura: Calle Cuzco 784, Galerías Rivera Stand 8 Tel 30-8504
Tacna: Av. San Martín 716, Galerías Salomón Int. 3 Tel 74-3631
Trujillo: Jr. Ayacucho 625-641, tienda 77 Tel 29-5036

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Sarasa
EN EL PERSONAJE DEL MES

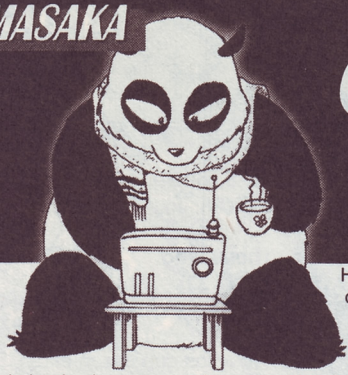
Ghost Sweeper Mikami
EN INFORME DE MANGA

Gundam G
EN GUNDAM, LA SAGA

Japonés de Manga (sufijos)
REEDITADO A PEDIDO DE LOS SOCIOS

Akira Ishida
EN ¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.



Code Name: Oso Panda

Bueno, todos tenemos nuestro corazoncito...

¡Usagi, una sailor es!

Había pensado publicar un test que hace tiempo mencioné haber hecho, pero gracias a una historia cuyo título me mencionaron en un inicio como "El primer agarre de Ami-chan" y que, luego de verlo, resultó ser tan sólo otro absurdo capítulo que se sumaría a los otros 200 y algo más, me vi en la obligación de buscar en el baúl de los recuerdos mi primer raje. Así que, sin más presentaciones -y disculpen lo poco ofensivo- aquí les va:

Usagi: La ciencia médica aún no se explica en qué momento de la evolución del hombre salió "esto". Unos lo atribuyen a las explosiones de Hiroshima y Nagasaki, otros a la Guerra del Golfo; yo digo que en el hospital se les pasó la mano con la anestesia o la palanquearon con fórceps oxidados.

Esta insigne aspirante a ser humano es la líder de las Sailors. No es por alabarla ni por levantarle la moral, pero... Es una bestia. No cocina, no lava y no piensa (en ese orden de importancia) y ésas son sus cualidades; sus defectos son un poco extensos (7 u 8 tomos máximo), y serán tratados en números posteriores. En realidad, no hay forma de explicar su existencia, pues si queremos estudiarla debemos tomar su esencia tal como lo calificó un experto en genética: "Cambio patológico ultrametamórfico ocurrido en el embrión al experimentar variaciones mutagénicas cromosómicas en su desarrollo evolutivo hacia un ser humano...". Me explico: ella nunca es la misma, sino que es otra y esa misma no es la misma sino una diferente. Pero eso sí, es igual a la anterior. Si has podido entender esto, felicítate, porque estarías a un paso de no sólo entenderla a ella, sino de entender a las mujeres en general (uno de los mayores misterios del universo). Si no pudiste, preocúpate, porque una de dos: eres firme aspirante a loco o, lo que es peor, vas a querer inscribirte en el club de fans de Sailor Moon (Qué horrible).

Nota: nos reunimos después de la reunión en el callejón donde juegan ajedrez.

David Cárdenas

Mamoru : Resulta admirable la actitud y el tesón que toma este valiente frente al ineludible destino que lo condena a tener que pasar el resto de su vida con alguien tan infinitamente inferior a él (intelectualoidemente hablando), así como su estoicismo al haber truncado, por las puras, su vocación de catador de desechos nucleares en Chernovil sólo para evitar posibles malformaciones en su descendencia (un cuarto ojo o una espalda en el pecho) para que al final, y desgraciadamente, su sacrificio fuera en vano, pues esa tara genética llamada Chibi-Usa sería su hija en el futuro, sin que él pueda hacer nada al respecto (como que accidentalmente la enana caiga del mirador de la torre de Tokio y encima de Usagi, que por coincidencia pasaba por ahí). Caso contrario, el futuro se iría al diablo. Todo esto le vale para ir directo al cielo y sin escalas, porque purgatorio e infierno lo conocerían de memoria.

Cuando las Sailors han sido atadas, arrinconadas y sólo faltan 5 segundos para que una bomba les haga justicia, aparece él y su afeminada flor y nos malogra el asunto (Y después dicen por qué uno raja). Ya en el futuro, la constante domesticación aplicada en el pasado da sus frutos, a tal punto que el hombre no es más que un saco largo. En Tokio de Cristal, madre e hija mandan, y la única función de él, como magnificente rey, es hacer juego con los muebles (lo que le sale perfectamente). A la menor rebeldía como no sacar la basura, no lavar los platos o no limpiar lo del gato, es enviado de un solo grito a dormir a la casa del perro, con previo consentimiento del can, por supuesto.

Makoto: Estilizado milkshake genético de un genotipo aislado superpuesto a la matriz helicoidal de un gameto femenino (¡Está bien, no sé qué es! ¡De acuerdo!). Sufre un trauma esquizofrénico múltiple por los constantes roches dados a su persona, y en su subconsciente le echa la culpa a su elevada estatura (aunque un cambio de desodorante no le vendría mal). En una ocasión quiso disputar con Haruka el puesto de "Quien lleva los pantalones en la serie ". Resultado: empate. Al final pudieron arreglar sus diferencias, quedaron como amigas y luego se fueron a tomar un par de chelas y a hablar de fútbol. Claro, Haruka dejó a la mujer (Me refiero a Michiru) cocinando, como debe ser, para cuando a las 4 de la mañana regrese a la casa borracho, digo, borracha.

Rei: A simple vista escapa a todo raje, pero no, caería por el lado "vegetariano", su árbol genealógico, su "abuelito" (quien asegura y reasegura que la encontró en una montaña y antes tenía cola). Sería éste quien le enseñaría el arte de embaucar a cuanto ingenuo se le cruce en el camino, como los que compran videos pirata o loterías, los primeros socios del Fukatsu, etc. Como herencia le dejaría su cargo, el templo y todas las joyitas de éste (malversaciones, facturas no pagadas, evasión de impuestos y uno que otro problemita con los yakusa). Quiso serrucharle el piso a Serena mandándosele a Mamoru. Su estrategia: lanzarse contra el cemento duro cada vez que el susodicho pasaba. Viendo que esto no funcionaba, tuvo que cambiar de estrategia; recurrió así a la más antigua, el soborno. Pero al final, no tuvo otra que devolvérselo a la rubia (¡!), quien casi no lo acepta al alegar que era de segunda mano. ¡Ah, mujeres!

Mina: En el primer intento de crear a Serena les salió esto otro, un esbozo de la que sería la "firme" (o la "titular"). Este personaje es el más antiguo de todos, pero apareció tardíamente en la serie (Esperó a que casi mataran al grupo, pero no se le hizo) con un roñoso gato llamado Artemis (Más animales; cuenten: son Usa, Ri, ... cinco). A la popular "¡Yo también tengo un corazón puro!" no le importó las terribles secuelas que resultarían de dar su sangre (como estupidez crónica, insuficiencia irrigatoria cerebral, razonamiento incoherente, o el contagio con los virus "infinitamentus estupidus" o "animalus incalculabilis"), sólo para demostrar que tenía un corazón puro. Además, como es posible que alguien con corazón puro se cite con dos muchachos el mismo día y al final quiera zampárselos por igual. Preocupada por hacer que la noten en la serie, se hundió en lo más profundo de la depre al enterarse de que ningún niño sabía quién era Sailor Venus (snif).

Ami: (Aquí el motivo de este raje). Es la clásica niña buena. Es del tipo que nunca ha hecho algo tan abominable como tirarse la pera o no hacer la tarea. Es del tipo de chicas que se sienten mal si hacen algo indebido, sin primero haber pedido permiso. Su estándar de moral es tan elevado que reacciona a algo tan insignificante como que un chico tome su mano, y esto de dos maneras: le dice que, antes de permitir que toque un centímetro cuadrado de su piel, debe hacer una petición escrita a mano y por triplicado dirigida a su señor padre, la cual deberá ser antes refrendada por notario público y aprobada en última instancia por su tía recluida en un convento; o segundo, irá corriendo a hablar de lo sucedido con el mismo progenitor, toda sollozante, y le contará en forma exagerada cómo el maldito se atrevió a violar la santidad de su mano, la cual no ha tocado nunca nada largo y circular (su lapicero de transformación, sarta de pervertidos). Tales palabras serán suficientes para que el preocupado padre vaya a tocar la puerta del condenado acompañado, aparte de su Magnum 44, del juez civil y el forense para arreglar las cosas de buena manera. Es obvio que el personaje fue inspirado de la ciencia-ficción, porque una mujer con todas estas "cualidades" juntas no existe. Si dudas, búscala. Te apuesto que en un tiempo razonable -digamos, toda tu vida- no la vas a encontrar. ¿Alguna vez han conocido a alguna chica que camino a su casa estudie, al comer estudie, en el parque estudie y después de estudiar, para relajarse, ¡estudie!? Yo me pregunto, y yo mismo me respondo: ¿De dónde saca tiempo para pelear con tanto enemigo en la serie? ¿Tendrá novio antes de que tanto libro la raye? ¿Se enamorará de alguien más bruto que Einstein? Si la respuesta es sí, ¿habrá algun moonie-shonen que se apunte? ¿En serio estudia o es pura pantalla? ¿Sacarán al Panda del club de fanáticos de sailor moon por este sobreinsultante raje a las marineras y a sus condiscípulos? Lo que sí es innegable es que nada con la soltura y gracia de un pejesapo. Recordando ese capítulo en la piscina con Michiru cuando, en plena competencia, le dio ventaja a la narcisa sólo... ¡para ser su amiga! (No digo que es...) No se habrá arriesgado, porque de seguro Michiru se dijo: "Llego primero y antes de que salga le meto corriente a la piscina", pensando que ésta le hacía "ojitos " a su Haruka. Bueno me faltaron más personajes, para otra será.

(Sí, claro, todavía me debes el raje de Kare Kano, maldito... - El Editor)

GALERÍA DE PANDAS

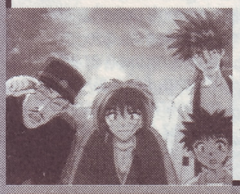
Torcido Panden

Y de esta manera el Panda nos revela algo que el Comité Editorial de Masaka venía sospechando: es un moonie. Realizadas las consultas con afamados doctores el diagnóstico ha sido concluyente: es irreversible. Y nosotros que lo veíamos tan seriecito, no mataba ni una mosca. Si pues, "nada somos", "a cualquiera le puede tocar", y "es el destino". Q.E.P.D. el Panda. ¡El siguiente rajón, por favor!

Rurouni Kenshin ep. 65-66

Durante una oscura noche, un grupo de enmascarados ataca a un conocido político con el fin de apoderarse de una llave, que finalmente cae en poder de un gran perro que huye con el botín.

Al día siguiente, mientras Sanosuke piensa cómo conseguir algo de comer, se encuentra al perro, y lo lleva a la casa de Kenshin para que Megumi lo revise pues parece enfermo. Pronto el animal causará más de un problema, al punto de que Kaoru expulsa del doujo a Sano con todo y perro. Al tratar de encontrar a su dueño, los enmascarados se dan con Sanosuke, y éste da pronta cuenta de ellos. Más tarde, el jefe de policía visita a Kenshin, pues sabe que el perro posee la llave de una caja fuerte que contiene valiosos documentos. Deciden tender una trampa al can para seguirlo hasta donde escondía los objetos robados. Finalmente, el jefe de policía les informa que su dueño quiere recuperar al perro, y ello alegra mucho a todos.

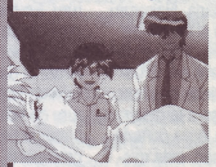


Al pasear por la ciudad, Kaoru, Tae y Tsubame llegan a una joyería en donde quedan prendadas de un anillo. Kaoru deja volar su imaginación y sufre un desmayo, y Tae decide que le ayudará a cambiar su vida. Al día siguiente, Kenshin se va de pesca, y al abrir el pescado descubre un anillo en su interior, el cual termina obsequiando a Kaoru. Esa tarde, mientras Sano intenta pescar algo, se encuentra con un joven que busca desesperado el anillo de compromiso de su prometida, que había lanzado en un momento de cólera. Sano se da cuenta de la situación y, con la ayuda de Yahiko y Kenshin, deciden recobrar el anillo de manos de Kaoru. Luego de fallar en todos sus intentos, Kenshin termina confesándole la verdad, y Kaoru acepta la realidad. Por la noche, Kenshin le regala un ramo de flores a Kaoru, pues el Tanabata es una fecha muy especial.

Nuku Nuku Dash! ep. 9

En una tranquila mañana, mientras Ryuunosuke ve la televisión, se entera de que en breve se realizará una lucha de robots en Maneki City, para lo cual se está preparando un ring especial. Al mismo tiempo, los directivos de la sucursal número 2 de Mishima ponen al tanto a Akiko de que la lucha es muy importante para ellos, pues deben aceptar el reto lanzado por una compañía alemana; de ser derrotados, correrían el riesgo de ser absorbidos por ésta.

Mientras tanto, Nuku Nuku se siente muy intrigada por el robot representante de Mishima, el gran Sangoku Bross, y sufre una especie de desmayo al verlo. Kyuusaku inmediatamente se da cuenta de lo que puede estar sucediendo. Nuku Nuku va recobrando la memoria y recuerda cuando, en compañía de su amigo Higuchi, desarrollaron el gran mecha, al cual también le asignaron el código de preservación de la vida humana.

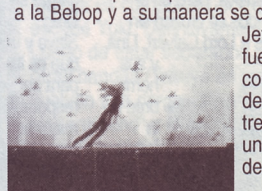


Al día siguiente, todo Maneki se reúne para el gran espectáculo, al cual asisten, como es de esperase, Kyuusaku y compañía. También se encuentran con la pequeña Noriko, quien no pierde oportunidad para darle unos consejos a Ryuunosuke.

Pronto hace su aparición Sangoku, quien es vitoreado por todos. Al instante arriba B-Drudat, de fabricación alemana, quien hace una espectacular entrada por los aires. Se inicia el combate, y pronto Sangoku demuestra su superioridad al poner fuera de combate a Drudat. Sin embargo, una "falla" en su sistema hace que se salga de control y tome como rehén a Shuko, la reportera de televisión. Sangoku queda así en un aprieto, pues no puede poner en peligro una vida humana. La gente ve lo que sucede y huye despavorida, y esto es aprovechado por Nuku Nuku para cambiar de modalidad, ayudar a su compañero y poner fin a al amenaza. Recién entonces Nuku Nuku recuerda que ella conocía desde hace mucho tiempo a Sangoku Bross, pero sus recuerdos aún no son del todo claros.

Cowboy Bebop ep. 25-26

Una vez hace algunos años, un joven perteneciente a los Dragones Rojos de Marte, llamado Spike, llegó malherido hasta la casa de su amigo Vicious. Allí conoce a Julia, novia de éste, quien atiende sus heridas. Días después, la vuelve a ver y el amor se instala en sus corazones. Pero para poder amarse, ambos jóvenes deben abandonar a los Dragones Rojos y a Vicious, un hombre por demás temible. El joven toma la decisión de marcharse y cita a Julia en un cementerio para de ahí partir a su libertad, juntos. Vicious se adelanta y le da a elegir a Julia entre su supervivencia o matar a Spike ella misma, un trato cruel. Julia huye del lugar y el joven espera inútilmente. Luego va y ataca frontalmente la base de los Dragones Rojos y en la pelea desaparece; la organización lo da por muerto y todos lo olvidan. Vicious, sin embargo, sabe que está vivo y desde entonces empieza su búsqueda de Spike y Julia para arreglar cuentas. Luego de la partida de Faye, Ed y Ein, Spike y Jet son emboscados en un bar por los Dragones Rojos. Entre ellos está Shin, hermano gemelo de Lin, a quien Vicious dejara morir. Éste se pone del lado de Spike y le cuenta que Vicious intentó derrocar a los tres ancianos que dirigen la organización, pero fracasó y fue encarcelado. Ahora la organización busca erradicar a todos aquellos involucrados con Vicious. Jet es herido y evacuado a la Bebop, y Spike se pone en contacto con Faye para que ésta vuelva a la nave a ayudarle con el herido. Ella lo manda a rodar y en ese momento observa la persecución de una mujer rubia por parte de unos matones. Faye interviene y ayuda a la rubia, quien la sube a su auto. Charlan un rato, y, al enterarse de que su pasajera se llama Faye Valentine, Julia le da un mensaje para Spike: ella lo espera allí; él sabrá entender. Faye vuelve a la Bebop y se lo cuenta a Spike, pero son atacados por los Dragones Rojos, y Faye y Spike tienen que luchar para no ser derribados. Terminada la brega, Jet le pide a Spike ir y buscarla y traer de regreso lo que ha perdido. Confundida, Faye se pregunta por qué Jet ha hecho eso si Spike es su amigo. Al fin, años después, Spike y Julia se encuentran en el sitio acordado y ella lo encañona, para después abrazarlo y pedirle que huyan juntos. Por su parte, los Dragones Rojos se preparan a ajusticiar a Vicious, pero demostrando de qué está hecho, el hampón logra voltear la situación a su favor: elimina a los ancianos y se hace del poder y control de la mafia. Esta nueva huida de Spike y Julia tiene como punto de inicio la casa de Annie, pero la encuentran agonizando, pues los Dragones Rojos ya los han buscado ahí; al punto son atacados pues los estaban esperando. En la huida, un tiro da de lleno en la espalda de Julia y muere en brazos de Spike. Apesadumbrado, vuelve a la Bebop y a su manera se despide de Jet, quien fuera su compañero de los últimos tres años; es una despedida entre hombres, donde saben que no se volverán a ver, pues uno de ellos morirá. Spike empieza a marcharse y es detenido por Faye, quien le pregunta la razón de su proceder, y si en verdad vale la pena. Frustrada por no poder detenerlo, Faye dispara contra el techo cuando comprende que el único lugar que ella tiene para volver es la Bebop y la única familia y compañeros que tiene son sus tripulantes. Con su habitual estilo, Spike entra por la puerta grande de la base de los Dragones Rojos y se abre camino. Se topa con Shin y éste lo ayuda hasta que cae batido por las balas, no sin antes pedirle que mate a Vicious. Llega así hasta el último piso, en donde lo espera Vicious listo para el enfrentamiento. La batalla no dura mucho, pues ambos desean llegar al final inminente. Vicious cae muerto en el piso y Spike camina de vuelta hacia donde el resto de los Dragones Rojos lo miran asombrados. Éste les apunta con el dedo y articula un disparo; luego cae al piso, al fin libre, al fin muerto.



Samurai Spirits 2 ep. 1 - 2

Basado en el popular juego de video, esta OVA de 2 episodios retoma la historia desde el final del Samurai Showdown 64, tras la batalla con el demonio Yuushiro, usando elementos propios de la saga, como el lado maligno de los personajes (conocido como modo Bust en el juego).

Una noche de luna llena, Genjuro Kibagami es vigilado por una tenebrosa figura, y el samurai destajador no deja pasar la oportunidad de cobrar una víctima más. Sin embargo, la magia negra de la figura termina con la espada de Ganjuro y con el duelo. En otro lugar, la

actitud de vagancia de Haomaru tiene de cabeza a la pobre Rimururu, la cual, tras acabar en el piso cortesía de su invitado, usa su orb de hielo para dejar a Haomaru como un iceberg. En otro lado, Nakoruru disfruta de un momento de paz en una caminata con Mamahaha, su halcón, pero la repentina aparición de una muy debilitada Shiki avecina un nuevo conflicto. Entretanto, un descongelado Haomaru se encuentra con el ninja americano Galford en el río, y tras una ligera charla surge el

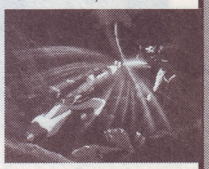
problema de Yuu, el cual sólo tendría que usar la fuerza oculta de Shiki para hacerse del alma y la fuerza de Haomaru y conquistarlo todo. Ante esto, Haomaru no está seguro de si podría matar o no a Shiki, aunque Galford afirma que no le importaría ser odiado por hacerlo.

En la no-che, Nakoruru trata de averiguar lo sucedido con Shiki, recordando los instantes del combate con Yuushiro. Es el momento en que se aparece la figura del hombre que derrotó a Genjuro. Reconocido por Shiki como Asura, tiene como objetivo llevarse a ésta, aunque la intervención de Nakoruru la ayuda a huir. Sin perder tiempo, Asura inmoviliza a Nakoruru y sólo la acción de Haomaru puede salvarla. Asura y Haomaru inician su danza mortal, mientras Galford encuentra a Shiki desmayada; justo cuando está por matarla, Nakoruru se interpone. Dudando de si dejar que Galford mate a Shiki o protegerla, el otro yo de Nakoruru busca entrar en el ruedo. Entretanto, Haomaru tiene muchos problemas para enfrentarse a la magia negra de Asura y, aunque logra cortarle un brazo con su Kogetsusan, este mismo lo hiere de gravedad. Finalmente, la fuerza y habilidad del samurai logra poner fuera de combate al demonio, aunque sin matarlo.

En eso, Shiki despierta en su forma maligna y escapa tras herir a Galford. Viendo que Nakoruru no se involucre más en esto, va tras ella y se topa con las copias malignas de Haomaru, creadas por Yuushiro. Tras su batalla, un herido Haomaru re refugia con Rimururu, al mismo tiempo que le dice lo que está pasando.

Intentando seguir el rastro de Shiki y Galford, Nakoruru se encuentra con su hermana y, con una paciencia única, la fuerza a regresar a pesar de las quejas

de Rimururu. No obstante, sus propios conflictos no le dan un segundo de tranquilidad, y ella deberá decidir si volver a empuñar su katana para pelear o el dejar que su maldad salga a flote. De vuelta en casa, Shiki se aparece ante Rimururu, a la cual anula sin problema alguno gracias a la ayuda de una de las restantes copias de Haomaru. Sin embargo, el parcialmente restablecido samurai le hace frente a Shiki luego de acabar con su copia, aun con toda la ventaja a favor de ella, y por encima de la ayuda de Rimururu. En medio del combate, la reaparición de Asura acelerara la decisión de Nakoruru de volver a pelear para proteger a Shiki. Usando



toda su habilidad, Nakoruru vence a Asura, aunque éste la ataca traicioneramente por la espalda. Con lo que le queda de fuerza, Shiki salva a Nakoruru y se encarga de llevarse a Asura con ella a las profundidades.

Tras lo sucedido, Nakoruru vuelve a iniciar su vida como guerrera, al mismo tiempo se entera de que Galford está bien. En el camino, se encuentra otra vez con Shikuru, quien le dice que debe regresar de todas maneras.

Slayers Gorgeous

Mientras comen algo en un pueblo, Lina y Naga ven llegar a un inmenso dragón llamado Zone Flair, dirigido por una jovencita llamada Marlene. Lina se enfrenta a la criatura y la vence, por lo que Marlene se retira. Lina quiere acabar con el problema de raíz y prepara un buen hechizo, pero es detenida por uno de los soldados que habían llegado hasta allá para luchar con el dragón. Luego es llevada

hasta el castillo de Lord Calvert, regente del pueblo, y él le explica la delicada situación actual. Lina se entera de que Marlene es hija del lord y capaz de comunicarse con los dragones, pero que ahora se ha rebelado contra su padre. Ésta se halla atrincherada fuera el castillo de descanso de los Calvert al

otro lado del pueblo, porque el papá no desea aumentarle la propina. Lina resuelve sacar el cuerpo y no involucrarse en algo tan idiota, pero 300 monedas de oro le cortan la retirada. Por su parte, Marlene maquina su próximo ataque y hace llamar a los "Cuatro Caballeros Celestiales" (que de momento son sólo dos), y aparecen frente a ella Thornfort y Geizneau. En ese momento aparece también Naga, quien viene a reclamarle a Marlene el que su risa no sea lo bastante buena. Así, la rebelde nombra a Naga como uno más de los "Cuatro... etc, etc" y aliada en su noble causa de obtener más propina. Al día siguiente,

se enfrentan Lord Calvert, Lina y sus hombres contra Thornfort y los dragones de Marlene. Pero al enterarse los dragones de la presencia de la famosa y temida Lina Inverse, optan por una pudorosa retirada, azuzada por una efectiva campaña de marketeo de Lord Calvert ("Lina se come dragones bebé de un sólo bocado"), y Thronfort se rinde rastreramente. Cuando Marlene se entera de la derrota, Naga le hace ver la razón: Lina está peleando con su padre, y luego deciden pasar al ataque inmediatamente. Lina intuye el contraataque y también prepara para su ofensiva, pero en el camino los dos bandos se cruzan sin verse. Así, tenemos a Lord Calvert, Lina y sus hombres en la fortaleza de

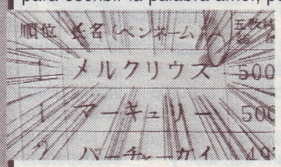
Marlene, mientras ésta y sus dragones están en el castillo de su padre. Lina aprovecha la coyuntura y arrasa el bastión de Marlene. Al fin los oponentes se encuentran y estalla la lucha. Lina despacha a Naga y luego a Marlene al descubrir que tanto su espada como su yelmo son en realidad de madera. Pero en esta historia, el verdadero enemigo

es Geizneau, quien resulta ser un dragón que se ha disfrazado como humano con el fin de formar un ejército de dragones y derrotar a los humanos. Al tomar su verdadera forma, pone en graves problemas a Lina y Naga, pues esgrime una magia que le permite rechazar los más poderosos hechizos. Al final, con la ayuda de los demás dragones y la inteligencia antes que la fuerza bruta, Lina logra cargar su Drag

Slave y vencer al gigantesco dragón, que es llevado por los demás dragones para ser convertido en un dragón respetable. Lina y Naga se alejan mientras Lord Calvert y Marlene se reconcilian (aunque sin aumento de propina).

El Primer Amor de Ami-chan

Ami encuentra en su casillero una carta de amor y su cara se sonroja como un tomate. Usagi y las demás tratan de hacerle ver lo afortunada que es, pero ella, en una actitud muy fría, responde que lo único digno de pasión es el estudio. Además, en su vocabulario no hay lugar para escribir la palabra amor, pues tiene "otro" problema.



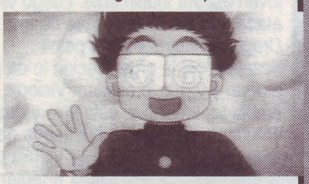
En los resultados de los exámenes del país, en donde ella ha sacado una puntuación perfecta, hay otra persona que la iguala, un tal Mercurius. Mientras toma alguno de sus cursos en la universidad, resuelve que si quiere ganarle debe rendir más exámenes y asistir a más seminarios; la guerra está declarada. Su imagen ahora se pierde en una montaña de libros, pero por más que se esfuerza no logra su objetivo. Las demás sailors notan que su peculiar competidor se ha convertido en

el primer amor de su amiga, algo normal, pues su chico ideal es uno que tenga la misma inteligencia que Einstein (¡Ahora sí perdimos!). En una reunión aparte,

Minako, fiel a su estilo rebosante de equilibrio y agudez mental, arenga a las chicas a descubrir la identidad de ese Mercurius. Usagi se cruza en la escuela con Naru y Umino, y le pregunta al último si conoce a ese "as" de los estudios; afortunadamente resulta ser amigo suyo. En su primer seminario de tutoría, Ami se queda dormida, y por ello se cruza al salir con su gran rival, aunque sin darse cuenta. Entretanto, un espíritu de las sombras, Terakota, ha notado los

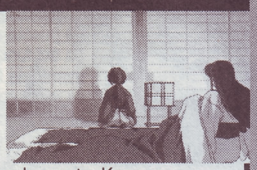
sentimientos de la enamorada joven y pretende usarlos para ganar poder. Casi al mismo tiempo, Usagi y las demás llegan con Umino al mismo local y conocen al fin al prestigioso Mercurius. Al día siguiente, Ami se siente

de más, y en el delirio culpa a Mercurius de su mal. Terakota lanza su ataque final contra Ami, el cual no es más que una sobredramatización de lo que uno pasa al enamorarse. Ami, aún delirando, confunde al espíritu con Mercurius y se transforma en la hermosa "sailor del amor y los exámenes", Sailor Mercury. Usagi, quien aterrizó por allí, es incapaz de hacerle entender su error. Ami emplea por primera y única vez el agresivo "Aqua Mirage" y aplasta a Terakota. En la cafetería, las chicas discuten si es recomendable decirle a Ami que su príncipe de los libros es un antiestético nerd muy



parecido a Umino. Así, ante la insistencia de la "peliazul", no les queda otra que mentirle. Ami se sorprende de haber empatado nuevamente el primer puesto con Mercurius, pero esto no le importa mucho, pues ha prometido esforzarse todavía más.

Kenshin Memorial

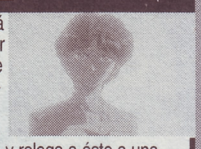


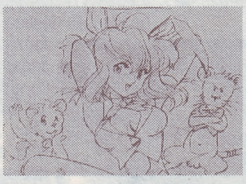
Por la mañana, Kaoru despierta a Yahiko y le recuerda que tiene que ayudar a Tae y a Tsubame en el Akabeko. Allí, el jovencito desayuna con ellas, y Tae no pierde ocasión de mencionarle la bonita pareja que haría con Tsubame. Luego, Sanosuke visita a Megumi pues tiene una mano lastimada. Luego de recibir la venda de rigor, Sano hace gala de su natural conchudez y le pide el almuerzo gratis. Megumi acepta a cambio de que corte la leña, cosa que Sano hace a regañadientes. Pero es sólo un pretexto, pues darle de comer es una de las cosas que más la hacen feliz.

En otro lado, Kenshin y Kaoru van al encuentro del grupo. Como el mar está cerca, Kaoru le sugiere ir hasta allá y disfrutar de su brisa. En un momento, estalla una lluvia fuerte y se ven obligados a buscar refugio y luego albergue, pues el temporal hace imposible ir en bote hasta su destino. Consiguen hospedaje en una casa, aunque un solo cuarto. Kaoru se inquieta al saber que por primera vez está sola con él. Kenshin percibe aquello y decide retirarse, pero Kaoru lo insta a quedarse con su habitual amabilidad. Finalmente, ambos yacen en sendas colchonetas, y Kaoru, viéndolo dormido, no puede evitar cogerlo de la mano. En un sueño, ve cómo Kenshin se despide de ella para seguir su vida errante, ante la total impotencia de la joven. Al despertar, Kaoru descubre la colchoneta vacía de Kenshin y se imagina lo peor. El joven samurai se halla de pie ante un mar que se despereza, y al volverse ve a Kaoru corriendo sin aliento hacia él. Kenshin la acoge serenamente y luego le regala una delicada piedra de color. Finalmente, la pareja arriba en bote, y, desde uno de los puentes, el grupo en pleno les brinda una cálida bienvenida.

Otaku no Video 1985 ova ep. 2

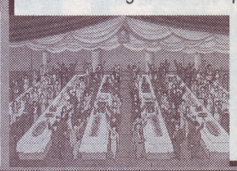
Una noche en vela es el momento adecuado para que Kubo y Tanaka inicien su camino de convertirse en Otakings. Usando una masilla especial y viendo el resultado de su trasnochada, el primer paso para alcanzar su objetivo se ha cumplido. Kubo, sin embargo, prefiere que su trabajo sea legal, y así empiezan a buscar pequeñas licencias para Garage Kits, y logran formar la empresa Grand Prix. Poco después Fukuhara es presentada ante Kubo como un miembro de apoyo. Varios meses despues, Kubo, Tanaka y todo el grupo inaguran su primera gran sucursal. Su éxito no se detiene; hacen presentaciones públicas y llenan estadios. En 1987, la compañía es ya una realidad, con Kubo y Tanaka como sus jefes y toda la patota como directorio. Pero Kubo todavía no puede darse el título de Otaking, ya que primero debe realizar su sueño de construir el más grandioso parque de diversiones, Otakulandia. Logrado tal fin, el siguiente paso sería otakunizar el mundo y finalmente vengarse de Yoshiko Ueno por lo que le hizo hace años. Siguiendo sus planes, Kubo planea la construcción de una fábrica en China y así convertirse en una multinacional, un proyecto que él mismo va a supervisar. El diseño de su nuevo producto ya ha sido presentado, y para sorpresa de todos es idea de la tímida Fukuhara. En China, Kubo recibe con ansias el diseño, sin saber que, en Japón, una reunión de Tanaka cambiaría el curso de sus vidas. La inauguración de la planta en China es opacada por las noticias que recibe Kubo; a su regreso a la patria, se da cuenta de que el directorio en pleno ha decidido cesarlo de sus funciones. Quien está detrás de esto es el señor Konda, un prestamista de un banco, y junto a él Yoshiko Ueno, ahora esposa de Kondo, quien toma el mando de la compañía y relega a éste a una sucursal.





De vuelta a 1991, Kubo está harto de todo, aunque no deja las viejas costumbres de ir a las tiendas de manga y anime. En una de esas veces se encuentra con Tanaka, quien está peor que él. Kubo lo perdona y juntos se levantan de sus cenizas para empezar de nuevo. En su lucha inician el proyecto de hacer una película de animación, con bajos costos y que sea original. Tanaka llama nuevamente a Fukuhara, la cual, siempre estuvo con ellos. Basándose en un diseño de Fukuhara, la nueva empresa de Kubo, llamada Giant X surge como un relámpago, acaparando las portadas de las principales revistas de animación, llenando salas de cine en cada una de sus presentaciones. En 1999, en la cumbre de su éxito, Kubo, Tanaka y Fukuhara abren por fin Otakulandia en la ciudad de Tokyo, y Kubo se convierte en el gran Otaking.

Es el año 2035. En un Tokyo inundado, Kubo y Tanaka se reúnen bajo el océano para dar un vistazo a lo que una vez fuera su mayor logro. De pronto, Otakulandia se enciende y, al entrar en sus instalaciones, ven reunidos a todos sus amigos, rejuvenecidos, hecho que también sucede con Tanaka y Kubo. Una de las partes del parque se desprende, y una nave similar a la gran Macross levanta un vuelo majestuoso hacia el espacio, la frontera final.

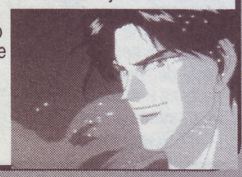


Dentro Kubo y sus compañeros viajane rumbo al planeta de los otakus, a donde ningún otaku ha llegado antes.

Legend of Basara ep. 9

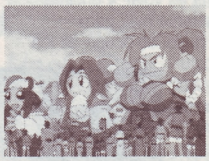
Shidou da la orden de aplastar a los piratas y a quien se cruce. Sarasa y Saki son atacados camino a Suzaku por el cañón. Los agresores son eliminados fácilmente por Saki, pues Sarasa estaba ocupada librándose de unas redes. Ésta y otras cosas atraen la mirada de Saki hacia Tatara, ya que su forma de comportarse no es precisamente la de un guerrero. Viendo que pasar otra vez de esa forma sería riesgoso, se hacen de un tiburón, al que matan ellos mismos, para cruzar la línea enemiga sin problemas.

Así llegan al barco de Suzaku, semejante a una nave portaviones; dentro se encuentra el pueblo de Susaku. En el mismo barco, a Hayato, quien fuera tomado prisionero, se le encuentra un mapa que los hermanos interpretan como el lugar en donde se encuentra la espada de Suzaku; el arma que tienen, y con la cual han engañado al pueblo, es sólo una burda imitación. Abordado el barco, Saki y Sarasa no tardan en hallar el cañón. Sarasa decide atacar desde allí mismo, pues se les acaba el tiempo a sus amigos. Sin más, dispara contra la flota de barcos y cubre a uno de llamas. Shidou se entera del ataque, pero se niega a pedir ayuda a Shiuri y más bien busca defenderse él solo. Hayato se libera y hace ver la cobardía de sus captores al pueblo, así como la falsedad de la Hotoranka. Luego es reconocido como descendiente del Rashu-sama. Ante esto, Sakura-jima empieza a moverse. Sarasa no puede evitar llorar por sus propios enemigos, y Saki tapa sus ojos. Ante la toma de Suzaku, Shiuri decide ir a Kagoshima, a pesar de que mayor preocupación le causa el Kurenai Maru, barco extranjero que está rondando sus costas. El accionar de unos espías lleva la lucha con la flota extranjera a la capital del reino. Shiuri se entera de este ataque en Hikkoshima. La información llegada de que las tropas del Rey Azul están cerca de la capital le hace ver al soberano rojo que el rey de la región de Kantou está involucrado y no Tatara, como antes le informaran. Uno de estos espías ordena el ataque de la armada extranjera. Shiuri pide traerlo ante él. Atado al mástil mayor de su acorazado, y luego de hacer bajar a todos, Asho traduce al inglés sus disculpas a la tropa extranjera por el cobarde ataque y, para darles una idea de sus métodos, prende los explosivos que había dentro del barco, incinera al traidor y él se hunde con el barco. Así termina la última esperanza de ir en ayuda de Shidou, algo que Senjyu lamenta en lo más profundo de su ser. Confundidos por su reacción, los extranjeros sólo atinan a retroceder, no sin antes sorprenderse de que aún quede encendido, en un hombre, el antiguo espíritu del samurai. La elevación volcánica de Sakura-jima es tomada por Sarasa no como el fin, sino como el inicio de una nueva etapa para el pueblo de Sakura.



Saber Marionette J to X ep. 1-2

Un extraño sueño preocupa un poco a Lime, aunque eso no le impide levantar a Otaru (y a medio vecindario) por la mañana. Con el advenimiento del festival anual Sanja en Japones, el ambiente es festivo, y Otaru no es la excepción, ya que es el encargado de coordinar los festejos, aunque el ímpetu de Bloodberry lo deje en el piso. Después de las sucesivas batallas contra Gartland, la Mesopotamia y New Texas, ahora se vive un tiempo de paz. En casa, Otaru y sus amigos planean el como llevar a cabo el festival, con el problema de cambiar los detalles en el, al punto de juntar las otras culturas como New Texas o Xiang, pero como siempre, Hanagata mete las narices en donde no debe y termina recibiendo un cuadrangular de la sartén de Cherry que lo catapulta hasta la tienda de ropa de su familia en donde vislumbra la manera de acercarse a Otaru. Tras no llegar a ningún lado en su reunión, las chicas le dan una pequeña lección a O-taru, quien ve que los cambios no afectarán mucho a Japones. Al día siguiente, la preocupación aumenta para Lime al saber que las marionetas ya no serán necesarias, y pero aún, el saber que ya hasta los niños han olvidado el enorme esfuerzo de las marionetas de Otaru en la batalla contra la Mesopotamia la hunde en una depresión absoluta. Tras un malentendido, Lime accidentalmente daña la torre del festival que se viene abajo sobre Otaru y compañía, la furia de Otaru sobre ella por lo sucedido es la gota que derramó el vaso. Otaru finalmente entiende lo que le pasa a Lime y se lanza tras ella, pero sin poder encontrarla, aunque una nueva intromisión de Hanagata les dice que se encuentra en la estatua que les dedicaron. Tras reafirmar su compromiso con ellas y prometerles que nunca las olvidara, la tranquilidad regresa para todos de regreso a casa.



Ya en la víspera del festival y como en toda ocasión, Cherry y Bloodberry pelean para ver quien estará con Otaru, mientras que la siempre presente inocencia de Lime saca de cuadro a Otaru al preguntarle si el festival se puede comer. Afuera, el viejo Genai trabaja en las modificaciones para los Mecha-Danjiri para el festival y como siempre, Hanagata trata de resaltar explicando lo que esto significa, aunque como siempre, nadie le hace caso e incluso su hermano Yumeji le roba el show, entonces motivadas por el significado del mecha-danjiri (con un deseo por cumplirse para el ganador), Lime, Cherry y Bloodberry insisten en participar, lográndolo a final de cuentas, aunque tendrán que enfrentarse para ver quien ganará. El día del festival llega finalmente y los mecha-danjiri están diseñados con las imágenes de las tres marionetas de Otaru están listos para iniciar esta singular batalla. Al ver que los cargadores no pueden acercarse siquiera a los mechas Lime, Cherry y Bloodberry tienen que hacerlos girar a la mala, golpeándolos para modificar su trayectoria, aunque en una de esas, al equipo de Bloodberry se le ocurra saldar una pequeña cuenta. Ya en el tramo final de la competencia, y con otro despegue de Hanagata (con un aspecto que verdaderamente asustaría a cualquiera) Genai usa su arma secreta y aventaja a los otros dos mechas, pero una falla en uno de los motores lo saca de control, obligando a Lime a abandonar la prueba para detenerlo. A puertas del templo, Cherry y Bloodberry luchan por ganar, pero la llegada de Hanagata (terminando su vuelo), tira al suelo cualquier intención de seguir adelante e incluso, el que él haya llegado antes asusta a las marionetas. Lime llega finalmente y es la única de las tres en tocar al Kappa en el templo. El fin de fiesta llega con la noche, pero para Lime, su deseo se hace realidad cuando Otaru la felicita por su enorme sacrificio, al invitarle un algodón de azúcar y además el poder estar con él tomados de la mano.

Macross Plus ova ep. 1

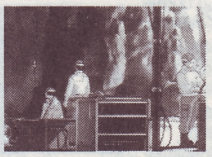
Una escena del pasado, en donde tres amigos se reúnen en la colina de un lejano planeta, es el preludio de un enfrentamiento que el destino se encargaría de concretar. Es el año 2040, y las temeridades del teniente y piloto Isamu Alva Dyson son motivo más que suficiente para reubicarlo lejos del frente de batalla, por el bien de sus compañeros. Conocido el deseo de su comandante de enviarlo a un infierno, Isamu es reasignado, para alegría de éste, como piloto de pruebas de un nuevo Valkyrie en la base New Edwards, planeta Edén.

Al arribar a Edén, se cruza con el otro prototipo de Valkyrie en un vuelo de pruebas, el cual deja al VF-11 Thunderbolt de Isamu como si fuera una lata de sardinas. En la sala de vuelos, Isamu es puesto al día de su asignación, conocida como el Proyecto SuperNova, una competencia que determinará al Valkyrie que a su vez reemplazará al vetusto Thunderbolt, merced a nuevas características especiales que lo diferencien de su predecesor. Los cazas por elegir son el YF-19 y el YF-21, el último asignado a Isamu tras sufrir una serie de accidentes. Al mismo tiempo, conoce a su rival, el jefe

zentraedi Guld Goa Bowman, y al punto se pone de manifiesto una cerrada rivalidad. Terminadas las primeras pruebas en el simulador, Isamu decide que sólo volara el Valkyrie en sí, y se escapa un rato de la base con Lucy McMillan para divertirse en la ciudad. Al mismo tiempo, la llegada de la estrella del canto Sharon Apple no pasa inadvertida, sobre todo por Guld, quien ve junto a la comitiva a la cantante a Myung Fang Long, a quien conoce desde hace tiempo. Haciendo una pausa, Myung va hacia cierta colina y ahí se encuentra con Guld, y ambos recuerdan viejos tiempos y viejas heridas. El destino se encargaría de terminar con el momento al llegar Isamu, quien también conoce a Myung, y enciende los ánimos del temperamental Guld. Aunque la situación no llega a mayores, la guerra se declara entre ambos pilotos, tanto por Myung como por el proyecto. Vigilando un vuelo de pruebas del YF-21, Isamu pierde el control de su Valkyrie y queda frente a frente con su rival, el cual pierde el control de su sistema BDI y entra en pérdida. Isamu es forzado a apresurar el rescate del piloto, tras lo cual Guld, sin tener la conciencia de haber recuperado el control de su Valkyrie, y temiendo lo que sucedería si provoca demasiada presión al caza de Isamu, hace que éste se estrelle. De vuelta a la base, Isamu pide explicaciones amablemente, a lo que Guld sólo responde que fue un accidente de rutina.

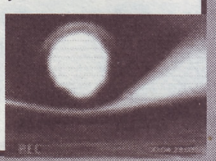
Gasaraki ep. 1

La puesta a prueba del funcionamiento de los TA se inicia con el aterrizaje del grupo Focus, al parecer en una instalación militar abandonada, mientras son monitoreados desde su cuartel general. Las acciones se desarrollan bien, e incluso se da a conocer nueva información sobre la condición de los pilotos. El simulacro proporciona una serie de datos, en especial del piloto asignado a la unidad Número Uno, Yushiro, quien aparenta una condición muy superior a la humana. Más tarde, Kyotsugu muestra los datos a su padre y a su hermano Kazukiyo, y les informa que Yushiro tuvo cinco estallidos mentales durante la prueba, acción que su padre relaciona inmediatamente con el estado de Kai, mientras recuerda la tragedia sucedida hace ocho años. Ordena entonces continuar con el plan trazado para la ceremonia de invocación.



Por la noche, todos los preparativos están listos y el invitador Yushiro inicia la danza en el escenario de piedra, ante la atenta mirada de su maestro y los técnicos que monitorean toda la actividad del lugar. Al mismo tiempo, en un lugar alejado, se realiza un experimento similar bajo las estrictas órdenes de un desconocido del cual sólo se percibe la voz. Llegado el momento, éste ordena detener el experimento, pues el invitador está a punto de perecer por el gran esfuerzo al que es sometido.

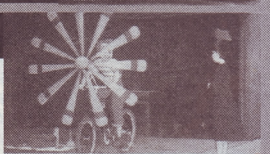
Mientras tanto, en el escenario de piedra, el danzante alcanza el estado de trance enviando su mente a un lugar desconocido. Allí se encuentra con una joven, quien le pide no llamar de vuelta al horror, e inmediatamente desaparece. Al mismo tiempo, se manifiesta una serie de fenómenos atmosféricos. Yushiro, visiblemente afectado por el pedido de la joven, detiene la danza y todo vuelve a la normalidad. Sin embargo, ya se ha recabado una gran cantidad de información. Posteriormente, las noticias informan de una gran explosión ocurrida en Belgistán, que es atribuida al desarrollo de un arma de destrucción masiva, y además ha provocado terremotos de gran magnitud en diferentes partes del mundo.

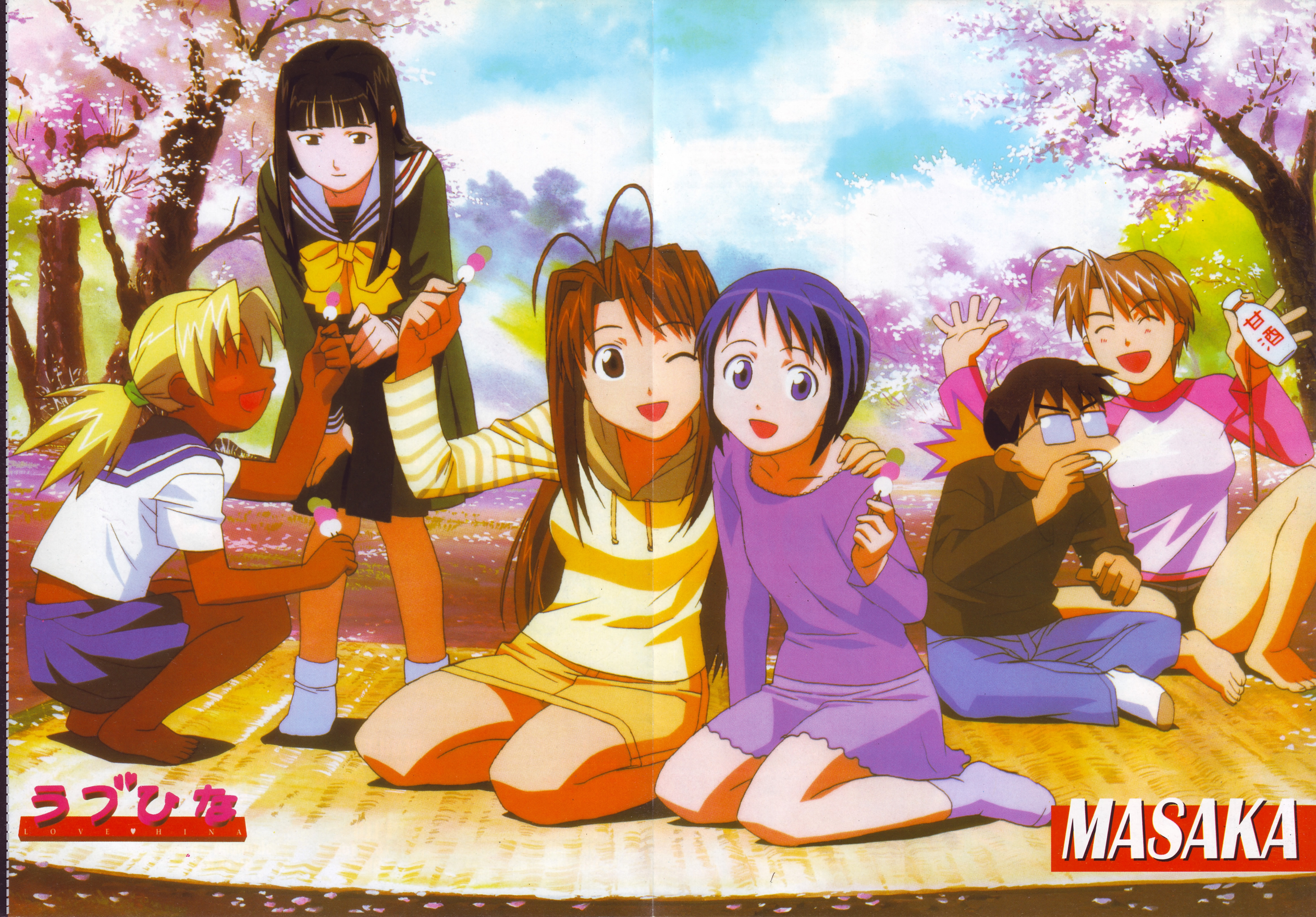


El Servicio de Reparto de Kiki

En el mundo de Kiki, ser bruja es un oficio como cualquier otro, y todas las brujas que alcanzan los trece años deben salir al mundo a buscar un trabajo que les permita aplicar su magia. Kiki está muy impaciente, pues ya cumplió los suyos y quiere hacer su viaje cuanto antes. La madre, que llegara al pueblo hace mucho de la misma manera que ahora la hija quiere irse, está algo preocupada por la partida, más aún sabiendo que lo único de magia que sabe hacer su niña es volar, y encima bastante mal; pero consciente de lo inevitable de este paso, se ocupa de los preparativos. Kiki se viste con el típico traje negro de bruja (lo cual no le gusta) y aprovecha la ocasión para despedirse de su padre. Previo al despegue, su madre le entrega una mejor escoba, y Kiki parte acompañada de Jiji, su gato negro. Luego de un desastroso despegue, la jovencita se aleja y en el camino se cruza con otra bruja joven como ella, que sabe va a dedicarse a la quiromancia en el pueblo al que va.

Esto preocupa a Kiki, pues ella aún no ha decidido a qué dedicarse. Un sorpresivo chubasco la obliga a refugiarse en un tren y se queda dormida. Al despertar (con la entusiasta colaboración de unas vacas), el tren ya está en marcha. Finalmente llega a una ciudad costera y en ella intenta buscar trabajo, pero no es bien recibida por la gente de la ciudad, que parece no haber visto nunca a una bruja; para colmo, un policía la amonesta por volar irresponsablemente en su escoba. Con todo, la oportuna intervención de un niño llamado Tonbo le permite escabullirse. Ya a salvo, éste la llena de preguntas, y Kiki termina por ignorarlo y alejarse volando. Entristecida, Kiki acaba cerca de una panadería. En ese momento, la dueña de la tienda sale llamando a una cliente que ha olvidado el chupón de su hijo, pero ésta ya está bastante lejos para escucharla. Kiki se ofrece a ayudar, y con su escoba vuela hasta la señora y le devuelve el chupón. De regreso a la panadería, la dueña le ofrece quedarse en su casa con cuarto libre. Al día siguiente, a Kiki se le ocurre una genial idea: hacer repartos a domicilio. La panadera, Sra. Osono, accede, y le pide además cuidar del negocio. El primer trabajo de Kiki no se hace esperar, y es llevar un gato de peluche como regalo para un niño. En el camino, no obstante, sufre un percance, y el gato se le pierde en un bosque por el que pasaba y sobre el que se desploma aparatosamente. Como las aves del bosque no la dejan acercarse pues creen que viene a atacarles, Kiki debe volver más tarde; mientras tanto, entrega al niño a Jiji haciéndolo pasar por el gato de peluche. La brujita encuentra el peluche en una cabaña en la que vive una joven pintora, pero, como está roto, a la pintora se le ocurre un trato: ella lo compone y Kiki limpia la cabaña. Al fin y bastante tarde, Kiki logra rescatar a Jiji y cambiarlo por el peluche, lo cual logra sólo con la ayuda del perro de la familia. Un buen día, Tonbo se presenta en la panadería e invita a Kiki a una fiesta. Ella se emociona y acepta, pero apenas tiene tiempo de hacer sus entregas y tratar de llegar bien. Una de esas entregas va para una amable anciana a la cual Kiki ayuda; desgraciadamente, vuelve a llover, llega tarde y encima se resfría. Ya recuperada, la Sra. Osono propicia un encuentro entre los dos niños, que al fin pueden gozar de su muta compañía. Tonbo le muestra a Kiki el aparato que ha construido y con el que piensa volar, y luego pasean en él. Pero las penas y vicisitudes experimentadas por la pequeña cobran su precio, y su inseguridad le hace perder la magia y la capacidad de hablar con su gato; por si fuera poco, rompe su escoba al intentar volar. Preocupada y triste, recibe la visita de su amiga la pintora, y juntas vuelven a su casa en el bosque. Allí, le ayuda a reflexionar acerca de sí misma y de su vida, pero ni así la jovencita consigue recobrar la magia. Una mañana, Tonbo logra que el capitán de un dirigible que estaba aparcado en la ciudad lo invite a dar una vuelta. Sin embargo, una terrible ventisca provoca el desprendimiento del aparato, y Tonbo queda colgando de una soga desde muy alto y a punto de caer. En su trayectoria, el dirigible atraviesa la ciudad y lo expone una y otra vez a ser aplastado contra los edificios. Terminan estrellándose contra el reloj de la ciudad, y Tonbo ya no puede sostenerse más. Kiki corre en su ayuda y, poniendo todo su corazón en el empeño -además de un escobillón-, consigue volar nuevamente. En un vuelo por demás errático y sufriendo innumerables golpes, llega por fin hasta donde se halla su amigo, justo cuando éste se suelta y cae al vacío.




うづひな
LOVE♥HINA
MASAKA

TARJETA DE DESCUENTO

SUGOI

PLAN A
(VIGENCIA: 12 MESES)
S/. 90,00

PLAN B
(VIGENCIA: 6 MESES)
S/. 50,00

¿Quieres disfrutar de los beneficios del Club Sugoi, pero te falta tiempo para las reuniones?

* Válido únicamente en la Librería Sugoi y los locales de Cadena Sugoi en Lima y el interior del Perú

Con la Tarjeta de Descuento Sugoi, podrás recibir todos los beneficios de un socio regular del Club Sugoi, pero no se te exigirá la asistencia a las reuniones mensuales.

Podrás acceder a los mismos descuentos en productos y, así como los socios regulares, recibirás la revista mensual Masaka gratuitamente.

¡YA SALIÓ!

Kare Kano

Cosas de enamorados

Vol 2 ep. 3 - 6

Continúa la colección...

A sólo
S/. 38,00

Precio Socio Club Sugoi y Tarjeta de Descuento
S/. 32,00

Continúa coleccionando tu serie favorita en el exclusivo empaque para 7 videos que viene con el 1er volumen

- Kareshi Kanojo no Jijou -
Cosas de enamorados

De venta en Cadena Sugoi y Librería Sugoi C.C. Arenales 3 piso Tda. 16 Telf: 2-653-65

新世紀! EVANGELION

Génesis 0:6

Episodios 21-22-23-24

AFi SUB

VHS

NTSC - COLOR HI FI ESTEREO 105 minutos

SP-016

Vol. 6

En 1995, el estudio GAINAX transmitió la serie de 26 episodios por Fuji TV. Posteriormente, para su lanzamiento en video, GAINAX modificó los episodios del 21 al 24 agregándole algunas secuencias para enlazar la serie de mejor manera con las películas. Estos episodios jamás fueron lanzados por televisión ni por cable, sino únicamente en video. Y ahora, están disponibles sólo en AFISUB.

A sólo S/. 39,00

Precio Socio Club Sugoi y Tarjeta de Descuento S/. 32,00

De venta en Cadena Sugoi y Librería Sugoi C.C. Arenales 3 piso Tda. 16 Telf: 2-653-653

Club SUGOI

Mahou Tsukai Tai!

Fushigi Yuugi

Meitantei Conan

Ven a disfrutar de las mejores series, películas y musicales del anime en su idioma original y subtitulado al español.
Funciones de 7 horas de duración, descuentos especiales en Librería Sugoi, y además mensualmente gratis la revista **MASAKA**

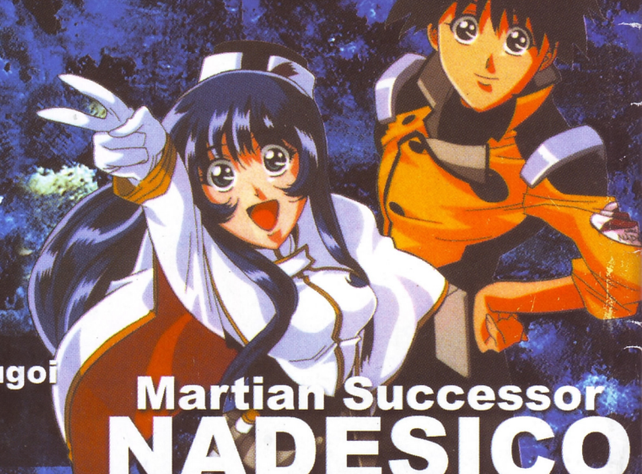
Requisitos

- Tener 14 años cumplidos
- Dos fotos tamaño carnet

Cuota de inscripción:
S/. 16,00 (incluye una mensualidad)

Mensualidad:
S/. 8,00

Informes e inscripciones: Librería Sugoi
C.C. Arenales 3er piso Tda. 16
Telf: 2-653-653



Martian Successor
NADESICO

NERGAL ND-001
NADESICO

Y si estás en provincias, inscríbete al Club Sugoi Perú en las siguientes ciudades:

TACNA
Av. San Martin 716
Galerías Salomón Int. 6
Telf: 74-3631

AREQUIPA
Mercaderes 224
C.C. Panorámico Tda. 219
Telf: 20-1601

CHIMBOTE
Urb. 21 de abril
B-24-11 Chimbote
Telf: 32-4739

HUANCAYO
Jr. Tarapacá 335
Telf: 23-4450

TRUJILLO
Jr. Ayacucho 625 Tda. 77
Telf: 29-5036

PIURA
Residencial El Morro
Block D-5
Telf: 30-8504